

Adobe® Premiere® Pro 2.0

Guía del usuario

© 2005 Adobe Systems Incorporated. Todos los derechos reservados.

Guía del usuario de Adobe® Premiere® Pro 2.0 para Windows®

Si esta guía se distribuye con software que incluye un contrato de licencia de usuario final, la guía, así como el software que en ella se describe, se proporcionan bajo licencia y pueden utilizarse o copiarse sólo de acuerdo con los términos de dicha licencia. Exceptuando lo permitido por tal licencia, se prohíbe reproducir, almacenar en un sistema de recuperación o transmitir cualquier parte de esta guía, en cualquier forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, en grabación o de otra forma, sin el previo consentimiento por escrito por parte de Adobe Systems Incorporated. Tenga en cuenta que el contenido de esta guía está protegido por leyes de derechos de autor (copyright), aunque no se distribuya con software que incluya un contrato de licencia de usuario final.

El contenido de esta guía se proporciona sólo con fines informativos, está sujeto a cambios sin previo aviso y no debe interpretarse como un compromiso por parte de Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated no asume ninguna responsabilidad o compromiso por errores o inexactitudes que puedan aparecer en el contenido informativo de esta guía.

Recuerde que el material gráfico o las imágenes existentes que pueda desear incluir en su proyecto pueden estar protegidos por leyes de copyright. La incorporación no autorizada de dicho material en los nuevos trabajos podría infringir los derechos del propietario del copyright. Asegúrese de obtener los permisos pertinentes requeridos por parte del propietario del copyright.

Cualquier referencia a nombres de empresas en las plantillas de ejemplo tiene sólo fines informativos y no pretende referirse a ninguna organización real.

Adobe, el logotipo de Adobe, Acrobat, Adobe Audition, Adobe Encore, Adobe Premiere, After Effects, Illustrator, InDesign, Photoshop, PostScript, y Version Cue son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Adobe Systems Incorporated en Estados Unidos y otros países.

Dolby es una marca comercial de Dolby Laboratories. Microsoft, OpenType, Windows, y Windows XP son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en Estados Unidos y otros países. Macromedia y Flash son marcas comerciales de Macromedia Inc. Cualquier otra marca comercial es propiedad de sus propietarios respectivos.

La tecnología de compresión de audio MPEG de capa 3 se incluye bajo licencia de Fraunhofer IIS y Thomson.

Este Programa se ha escrito con MacApp®: © 1985-1988 Apple Computer, Inc. Apple Computer, Inc. no ofrece garantía de ningún tipo, expresa ni implícita, respecto a este Programa, incluidas las garantías de comerciabilidad y su adaptación para un propósito particular. El software de MacApp es propiedad de Apple Computer, Inc. y se ofrece bajo licencia a Adobe para su distribución únicamente para su uso en combinación con Adobe Premiere Pro.

Noticias Proximity: © 1984, 1988, 1990 William Collins Sons & Co. Ltd. © 1988, 1990, 1997 todos los derechos reservados, Proximity Technology, Inc.; © 1992 Hachette © 1992 todos los derechos reservados, Proximity Technology Inc.; © 1984 Editions Fernand Nathan © 1989 todos los derechos reservados, Proximity Technology, Inc.; © 1991 Dr. Lluis de Yzaguirre i Maura © 1990 todos los derechos reservados, Proximity Technology, Inc.; © 1989, 1990 IDE a.s. © 1989, 1990 todos los derechos reservados, Proximity Technology, Inc.; © 1995, 1997 Van Dale Lexicografie bv © 1996 todos los derechos reservados, Proximity Technology, Inc.; © 1997 Bertelsmann Lexicon Verlag © 1997, 1999 todos los derechos reservados, Proximity Technology, Inc.; © 1994, 1997, 2003 Franklin Electronic Publishers © 1994, 2003 todos los derechos reservados, Proximity Technology, Inc.; © 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. © 1994, 1997 todos los derechos reservados, Proximity Technology, Inc.; © 1986, 1990/1997 William Collins Sons & Co. Ltd./Bertelsmann Lexicon Verlag © 1999 todos los derechos reservados, Proximity Technology, Inc.; © 1999 Oxford University Press © 2000 todos los derechos reservados, Proximity Technology Inc.; © 1990/1990 Merriam-Webster Inc./William Collins Sons & Co. Ltd. © 1990, 1997 todos los derechos reservados, Proximity Technology, Inc.; © 1983 S. Fischer Verlag © 1997 todos los derechos reservados, Proximity Technology, Inc.; © 1989 Zanichelli © 1989 todos los derechos reservados, Proximity Technology, Inc.; © 1997 Morphologic © 1997 todos los derechos reservados, Proximity Technology, Inc.; © 1993-1995 Russicon Company Ltd. © 1995 todos los derechos reservados, Proximity Technology, Inc.; © 1990 Espassa-Calpe © 1990 todos los derechos reservados, Proximity Technology, Inc.; © 1989 C.A. Stromberg AB © 1989 todos los derechos reservados, Proximity Technology, Inc.; © 1984 Merriam-Webster Inc. © 1984 todos los derechos reservados, Proximity Technology, Inc.; © 1991 Text & Satz Datentechnik © 1991 todos los derechos reservados, Proximity Technology, Inc.

Aviso para los usuarios finales del Gobierno de EE.UU.: el software y la documentación son elementos comerciales ("Commercial Items"), tal y como se define este término en 48 C.F.R. §2.101, y constan de "Commercial Computer Software" (software comercial) y de "Commercial Computer Software Documentation" (documentación de software comercial), tal y como se utilizan estos términos en 48 C.F.R. §12.212 o 48 C.F.R. §227.7202, según corresponda. De conformidad con 48 C.F.R. §12.212 o 48 C.F.R. §§227.7202-1 hasta 227.7202-4, según corresponda, el software comercial y la documentación de software comercial se conceden con licencia a los usuarios finales del Gobierno de EE.UU. (a) sólo como elementos comerciales y (b) únicamente con los derechos que se conceden a los demás usuarios finales en los términos y condiciones incluidos en el presente documento. Los derechos no publicados están reservados bajo las leyes de copyright de Estados Unidos. Adobe se compromete a cumplir todas las leyes de igualdad de oportunidades aplicables, incluidas, si corresponde, las disposiciones de la Orden ejecutiva 11246 y sus enmiendas, Sección 402 de la Ley de asistencia de reajuste para los veteranos de la era de Vietnam (Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act) de 1974 (38 USC 4212), y la Sección 503 de la Ley de rehabilitación (Rehabilitation Act) de 1973 y sus enmiendas, y las regulaciones de 41 CFR, partes 60-1 a 60-60, 60-250 y 60-741. La cláusula y las regulaciones de acción afirmativa incluidas en la frase anterior se incorporarán por referencia.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San José, California 95110, EE.UU.

Contenidos

Capítulo 1: Procedimientos iniciales de Adobe Premiere Pro 2.0

Instalación y registro	1
Adobe Help Center	2
Uso de la Ayuda	3
Consejos, formación y otros recursos	5
Nuevas características	7

Capítulo 2: Flujo de trabajo y espacio de trabajo

Conceptos básicos del flujo de trabajo y el espacio de trabajo	9
Personalización del espacio de trabajo	16
Espacios de trabajo predefinidos	19

Capítulo 3: Proyectos

Conceptos básicos de los proyectos	20
Proporción de aspecto	26
Proyectos de 24P	31
Mejora del rendimiento	33
Corrección de errores	34

Capítulo 4: Adobe Bridge

Conceptos básicos de Bridge	36
Archivos y carpetas en Bridge	40
Ejecución de tareas automatizadas con Bridge	46
Metadatos en Bridge	46
Adobe Stock Photos	51
Imágenes comp	54
Compra de fotografías de archivo	55
Cuentas de Stock Photos	56

Capítulo 5: Captura, digitalización e importación

Recopilación de recursos	60
Control de dispositivos	63
Captura y digitalización	65
Captura por lotes	71
Código de tiempo	77
Edición en línea y sin conexión	79
Importación de archivos	80

Capítulo 6: Administración y visualización de recursos

Personalización del panel Proyecto	85
Organización de recursos	87
Uso de recursos	89
Monitores de origen y de programa	91
Reproducción de recursos	95
Monitor de referencia	97

Capítulo 7: Edición de una secuencia

Visión general de la edición	99
Uso del panel Línea de tiempo	100
Uso de pistas	103
Recorte de clips en el Monitor de origen	106
Ensamblaje de una secuencia	108
Recorte de clips en una secuencia	114
Cambio de los atributos del clip	120
Uso de clips en una secuencia	124
Reorganización de clips en una secuencia	127
Previsualización de una secuencia	129

Capítulo 8: Edición: Más allá de las funciones básicas

Uso de marcadores	133
Edición de audio en el panel Línea de tiempo	136
Creación de clips especiales	139
Varias secuencias	140
Subclips	142
Edición de una secuencia multicámara	143
Uso en otras aplicaciones	147
Copia y pegado entre Adobe After Effects y Adobe Premiere Pro	148
Adobe Dynamic Link	150

Capítulo 9: Transiciones

Descripción general de las transiciones	155
Agregar transiciones	157
Ajustar transiciones	159
Transiciones personalizables	163

Capítulo 10: Audio

Uso del audio	165
Uso de clips, canales y pistas	171
Grabación de audio	176
Ajuste de niveles de volumen	178
Transiciones de audio	180
La panorámica y el equilibrio	181
Mezcla avanzada	183
Aplicación de efectos a audio	187
Automatización de los cambios de audio	190
Edición de audio en Adobe Audition	192

Capítulo 11: Uso del titulador

Creación de títulos	194
Uso de plantillas de título	196
Diseño de títulos para televisión	197
Agregación de texto a los títulos	198
Formato de texto	200
Uso de texto de párrafo	201
Agregación de formas e imágenes	203
Uso de objetos en títulos	207

Agregación de color, rellenos, texturas, contornos y sombras	210
Uso de estilos	215
Desplazamiento y arrastre de títulos	217

Capítulo 12: Animación

Efectos de animación	219
Activar y seleccionar fotogramas clave	223
Agregar y configurar fotogramas clave	225
Mover y copiar fotogramas clave	228
Controlar los cambios de efectos mediante la interpolación de fotogramas clave	230
Efecto Movimiento	233

Capítulo 13: Aplicación de efectos

Uso de efectos	238
Aplicación, eliminación y organización de efectos	240
Ajuste de efectos	242
Personalización de ajustes preestablecidos de efectos	246
Color y luminancia	247
Ajustes especiales de color y luminancia	259
Monitores de formas de onda y vectorescopios	265

Capítulo 14: Efectos: Referencia

Galería de efectos	269
Ajuste de efectos	270
Efectos Desenfocar y Enfocar	274
Efectos de canal	276
Efectos de corrección de color	282
Efectos de distorsión	290
Efectos GPU	296
Efectos Control de imagen	297
Efectos de incrustación	301
Efectos Ruido	304
Efectos de Ruido y Granulado	304
Efectos de perspectiva	307
Efectos Pixelar	309
Efectos Procesar	309
Efectos de Estilizar	318
Efecto de Tiempo	323
Efectos Transformar	324
Efectos de transición	325
Efectos de vídeo	327
Efectos de audio	329

Capítulo 15: Composición

Transparencia (máscaras, canales alfa)	335
Composición de vídeo	336
Definición de las zonas transparentes con claves	340
Creación de transparencia y colores sólidos con mates	344

Capítulo 16: Salida de vídeo

Conceptos básicos sobre la exportación	350
Exportación a cintas de vídeo o DVD	355
Exportación a archivos	358
Adobe Media Encoder	365
Exportación para colaboración y edición en línea	375

Capítulo 17: Creación de DVD

Visión general de la creación de DVD	382
Marcadores de DVD	383
Diseño de DVD con menús y de ejecución automática	387
Previsualización y grabación de DVD	392

Capítulo 18: Métodos abreviados de teclado

Búsqueda y personalización de métodos abreviados de teclado	395
Métodos abreviados de teclado predeterminados	397

Índice	404
---------------------	-----

Capítulo 1: Procedimientos iniciales de Adobe Premiere Pro 2.0

Instalación y registro

Para instalar

- 1 Cierre todas las aplicaciones de Adobe® que estén abiertas.
- 2 Inserte el disco del producto en la unidad de DVD del equipo.
- 3 Haga doble clic en el icono del disco y, a continuación, siga las instrucciones que aparecen en la pantalla.

Después de instalar el producto por primera vez en un equipo, el sistema le pedirá que active la copia del producto. (Consulte “Activación” en la página 1.)

Para obtener instrucciones más detalladas para instalar o desinstalar el producto, consulte el archivo Léame en el disco del producto.

Activación

La activación es un proceso sencillo y anónimo que se debe realizar antes de 30 días desde la instalación del producto. La activación permite seguir utilizando el producto y ayuda a evitar la copia accidental del producto en más equipos de lo que permite el contrato de licencia. Una vez que haya instalado el producto en un equipo por primera vez, aparece el cuadro de diálogo Activación y el sistema le pide que active su copia del producto.

- 1 Si el cuadro de diálogo Activación no se abre, inicie el producto y seleccione Ayuda > Activar.
- 2 Siga las instrucciones que aparecen en pantalla.

Importante: Si desea instalar el producto en un equipo diferente, antes debe transferir la activación a dicho equipo. Para transferir una activación, elija Ayuda > Transferir activación.

Para obtener más información acerca de la activación, visite el sitio Web de Adobe, www.adobe.es/activation/main.html.

Registro

Para recibir soporte gratuito sobre la instalación y los defectos del producto, y notificaciones acerca de las actualizaciones, registre el producto de Adobe.

Registrar el producto también le permite acceder a un sinnúmero de consejos, trucos y tutoriales en Resource Center, así como acceder a Adobe Studio Exchange, una comunidad en línea en la que los usuarios descargan y comparten miles de consejos, plugins y otros contenidos de forma gratuita para su uso con productos Adobe.

Nota: Para realizar el registro, se necesita una conexión activa a Internet.

Después de la activación se puede abrir el cuadro de diálogo Registro que le pedirá que registre la copia del producto.

- 1 Si el cuadro de diálogo Registro no se abre, inicie el producto y seleccione Ayuda > Registro.
- 2 Siga las instrucciones que aparecen en pantalla.

Véase también

“Resource Center” en la página 6

Adobe Help Center

Acerca de Adobe Help Center

Adobe® Help Center es una aplicación descargable gratuita que incluye tres funciones principales.

Ayuda del producto Proporciona la Ayuda de los productos de escritorio de Adobe instalados en el sistema. (Si no hay productos de escritorio de Adobe instalados, sus temas no están disponibles.) Los temas de la Ayuda se actualizan periódicamente y se pueden descargar a través de las preferencias de Adobe Help Center. Para los productos instalados, la Ayuda del producto también proporciona listas dinámicas de los temas de soporte más importantes y los documentos de soporte más recientes publicados en Adobe.com.

Expert Support Ofrece información sobre los planes de Adobe Expert Support y le permite almacenar datos sobre planes que ha adquirido. Si tiene un plan de soporte activo, también puede utilizar la sección Expert Support para enviar casos Web: preguntas enviadas a los profesionales de soporte de Adobe a través de la Web. Para acceder a los vínculos de la sección Expert Support, debe tener una conexión activa a Internet.

Más recursos Ofrece fácil acceso a los numerosos recursos con los que cuenta Adobe.com, como páginas de soporte, foros, consejos y tutoriales, y formación. Asimismo, puede utilizar esta sección para almacenar la información de contacto de amigos, compañeros de trabajo, técnicos de soporte, o incluso sitios Web a los que recurra en busca de ayuda para resolver problemas.

Véase también

“Uso de la Ayuda” en la página 3

“Búsqueda de temas de la Ayuda” en la página 4

“Para navegar por la Ayuda” en la página 4

“Para ver documentos de soporte” en la página 3

Para buscar actualizaciones

Adobe proporciona periódicamente actualizaciones de software y de temas de Adobe Help Center. Estas actualizaciones se pueden obtener fácilmente a través de Adobe Help Center. Se necesita una conexión activa a Internet.

- 1 Haga clic en el botón Preferencias en la esquina superior derecha.
- 2 En el cuadro de diálogo Preferencias, haga clic en Buscar actualizaciones. Si hay actualizaciones disponibles, siga las instrucciones que aparecen en la pantalla para descargarlas y guardarlas.



También puede comprobar las actualizaciones dentro de muchas aplicaciones de Adobe eligiendo Ayuda > Actualizaciones.

Definición de preferencias de Adobe Help Center

- 1 Haga clic en el botón Preferencias en la esquina superior derecha.
- 2 Establezca cualquiera de las opciones siguientes y haga clic en Aceptar (Windows) o en OK (Mac OS).

Región Especifica la ubicación geográfica. Si esta opción se modifica puede influir en los servicios disponibles.

Idioma Especifica el idioma en el que se visualiza el contenido del Expert Support.

Mostrar recordatorios de renovación para contratos de Expert Support Muestra pantallas con recordatorios cuando el plan de Expert Support está a punto de caducar. Si desea desactivar estos recordatorios, deselectione esta opción.

Activar inicio de sesión automático para envío de conjunto de datos a la Web Permite enviar por Internet consultas relacionadas con el soporte. Sólo dispondrá de esta opción si posee un plan activo de Expert Support.

Idioma de la interfaz del usuario Especifica el idioma en el que aparece el texto de la interfaz de Adobe Help Center.

Buscar actualizaciones Busca nuevas actualizaciones del software y temas de la Ayuda cuando se encuentran disponibles en Adobe. Esta opción también permite especificar opciones de notificación y elegir las aplicaciones que desea actualizar.

Administradores de la red Muestra opciones para administración de la red.

Para ver documentos de soporte

Dentro de Adobe Help Center, puede obtener listas actualizadas cada minuto de los temas de soporte más importantes y los documentos más recientes agregados a la base de datos de conocimiento de soporte. Cada vez que inicia Adobe Help Center, utiliza tecnología RSS (Really Simple Syndication) para recopilar esta información en el sitio Web de Adobe y actualizar las listas dinámicamente.

- 1 En Adobe Help Center, haga clic en Ayuda del producto y seleccione un producto en el menú Para.
- 2 Haga clic en la ficha Contenido en el panel de navegación y realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en Documentos recientes para ver un resumen de los documentos más recientes del producto seleccionado.
 - Haga clic en Temas principales para ver un resumen de los temas principales del producto seleccionado.
- 3 Para ver un documento completo en el sitio Web de Adobe, haga clic en su vínculo. (Se necesita una conexión activa a Internet.)

Para mostrar Más recursos

La sección Más recursos de Adobe Help Center permite acceder fácilmente a contenidos y servicios disponibles del sitio Web de Adobe, como soporte, formación, tutoriales y foros.

- ❖ Para mostrar esta sección, haga clic en Más recursos.

Para añadir información de contacto en Más recursos

- 1 Haga clic en Más recursos y, a continuación, en Contactos personales.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para agregar un contacto, haga clic en Nuevo, escriba la información de contacto que desee guardar y, a continuación, haga clic en Aceptar.
 - Para editar un contacto, haga clic en uno de los contactos de la lista. A continuación, haga clic en Editar, modifique la información del contacto y haga clic en Aceptar.
 - Para eliminar un contacto, haga clic en un contacto de la lista y, a continuación, haga clic en Eliminar. Para confirmar la eliminación, haga clic en Sí.

Uso de la Ayuda

Uso de la Ayuda

La documentación completa para utilizar productos Adobe se encuentra en la ayuda, un sistema dotado de un explorador al que puede acceder a través de Adobe Help Center. Los temas de ayuda se actualizan de manera periódica, lo cual garantiza que siempre esté disponible la información más reciente. Para obtener detalles, consulte “Para buscar actualizaciones” en la página 2.

Importante: Los sistemas de Ayuda de Adobe incluyen toda la información en las guías de usuario, además de información adicional no incluida en formato impreso. También se proporciona una versión PDF de todo el contenido de la Ayuda, optimizada para impresión, en el CD o el DVD de la caja del producto.

Véase también

“Para navegar por la Ayuda” en la página 4

“Búsqueda de temas de la Ayuda” en la página 4

Para navegar por la Ayuda

❖ Realice una de las acciones siguientes:

- Para ver la Ayuda de un producto, elija el nombre del producto en el menú Para.
- Para expandir o contraer una sección, haga clic en el triángulo azul situado a la izquierda del nombre de la sección.
- Para mostrar un tema, haga clic en el título.

Véase también

“Uso de los marcadores” en la página 5

Búsqueda de temas de la Ayuda

Realice una búsqueda por palabras o frases para encontrar rápidamente los temas que desee. Puede buscar la Ayuda para un producto o para todos los productos de Adobe que tenga instalados. Si encuentra un tema que es posible que desee ver otra vez, cree un marcador para recuperarlo con rapidez.

1 En Adobe Help Center, haga clic en Ayuda del producto y elija un producto en el menú Para.

2 Escriba una o más palabras en el cuadro Buscar, y elija una opción en el menú En:

Este producto Busca la Ayuda del producto seleccionado.

Todos los productos Busca la Ayuda de todos los productos de Adobe que ha instalado.

3 Haga clic en Buscar. Los temas que coinciden con las palabras de búsqueda aparecen en el panel de navegación, agrupadas por producto y enumeradas por orden de importancia.

4 Para mostrar un tema, haga clic en el título.

5 Para volver al panel de navegación, realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el botón Inicio.
- Haga clic en el botón Atrás.
- Haga clic en Tema siguiente o en Tema anterior.

Véase también

“Impresión de un tema de la Ayuda” en la página 4

“Uso de los marcadores” en la página 5

Consejos de búsqueda

La característica de búsqueda en Adobe Help Center funciona buscando en todo el texto de la Ayuda los temas que contienen cualquiera de las palabras escritas en el cuadro Buscar. Estas sugerencias le pueden ayudar a mejorar los resultados de la búsqueda en la Ayuda:

- Si realiza una búsqueda utilizando una frase como, "herramienta de forma", ponga la frase entre comillas. La búsqueda sólo muestra aquellos temas que contengan todas las palabras de la frase.
- Asegúrese de que los términos de la búsqueda estén escritos correctamente.
- Si alguno de los términos de la búsqueda no produce ningún resultado, intente utilizar sinónimos, como "Web" en lugar de "Internet".


Impresión de un tema de la Ayuda

1 Seleccione el tema que desee imprimir y haga clic en el botón Imprimir.

2 Elija la impresora que desea utilizar y, a continuación, haga clic en Imprimir.





Para cambiar la vista

Adobe Help Center se abrirá en Vista completa de manera predeterminada. La opción Vista completa le permite acceder a las secciones de Ayuda del producto, Expert Support y Más recursos. Seleccione Vista compacta si sólo desea ver el tema de la Ayuda seleccionado y mantener la ventana de ayuda encima del espacio de trabajo del producto.

❖ Haga clic en el icono de vista  para conmutar entre las vistas Completa y Compacta.

Uso de los marcadores

Al igual que con las páginas de un explorador Web, puede utilizar marcadores para señalar los temas de ayuda que le resulten más útiles y acceder fácilmente a ellos cuando lo necesite.

- Para ver marcadores, haga clic en la ficha Marcadores en el panel de navegación.
- Para crear un marcador, seleccione el tema que desea marcar y haga clic en el botón Marcador . Cuando aparezca el cuadro de diálogo Nuevo marcador, escriba un nuevo nombre en el cuadro de texto si lo desea y, a continuación, haga clic en Aceptar.
- Para eliminar un marcador, selecciónelo en el panel Marcadores y haga clic en el botón Eliminar. Haga clic en Sí para confirmar la eliminación.
- Para cambiar el nombre de un marcador, selecciónelo en el panel Marcadores y, a continuación, haga clic en el botón Cambiar nombre del marcador . En el cuadro de diálogo, escriba un nuevo nombre para el marcador y haga clic en Aceptar.
- Para mover un marcador, selecciónelo en el panel Marcadores y, a continuación, haga clic en el botón Subir  o en el botón Bajar .

Consejos, formación y otros recursos

Recursos de aprendizaje

Adobe proporciona una amplia gama de recursos que le serán de utilidad para conocer y utilizar productos Adobe.

- “DVD del curso de Total Training en vídeo” en la página 5: Vídeos de formación profesional de expertos.
- Resource Center “Resource Center” en la página 6: Vídeos, consejos y trucos y otro material de formación de los productos Adobe.
- “Otros recursos” en la página 6: Formación, libros, foros de usuarios, certificación de productos y mucho más.
- Soporte: Opciones de soporte técnico de Adobe gratuitas y de pago.
- “Extras y otras descargas” en la página 7: Otro software y contenido.

Véase también

“Acerca de Adobe Help Center” en la página 2

“Uso de la Ayuda” en la página 3

DVD del curso de Total Training en vídeo

Los vídeos de Total Training están presentados por expertos en sus campos y proporcionan información general, demostraciones de nuevas funciones clave y muchos consejos y técnicas útiles para usuarios con poca experiencia y avanzados. Busque instrucciones paso a paso complementarias de los vídeos seleccionados de Total Training en las actualizaciones mensuales de Resource Center.

Además del DVD del curso de Total Training en vídeo incluido en el software, también hay vídeos Web breves de Total Training sobre varios productos y temas disponibles en Resource Center, y el curso completo de Total Training se puede adquirir en línea en la tienda de Adobe.

Véase también

“Resource Center” en la página 6

Resource Center

Resource Center proporciona una gran cantidad de consejos, trucos, tutoriales y contenido educativo en formatos de vídeo, PDF y HTML, creados por expertos de Adobe y sus socios editores. Podrá buscar en toda la recopilación o clasificarla por producto, tema, fecha y tipo de contenido; cada mes se añaden nuevo contenido. Resource Center está disponible en inglés, francés, alemán y japonés. Búsquelo en la página de inicio del sitio Web de Adobe.

Resource Center

Tips & tutorials
Adobe Studio Exchange
Training & support
Print resources
Type
Creative Suite 2
Resource Directory
Events
Forums

The 3D picture trick

Excerpted from "The 3D Picture Trick" by Daniel Brown, Adobe Systems, Inc.

There are a multitude of effects within the aptly-named [Adobe® After Effects®](#). Yet, one is reminded of a simple fact—a great use of simple technology can steal the show over lightning and laser cannons, explosions and "Matrixware." This tutorial reminds us of the point above—the music isn't in the piano and creativity isn't in the box with the software.

In this tutorial, I'll show you how to turn a single flat image into a simple 3D animation.

Resource Center

Search

Find hundreds of how to's, quick tips, and expert insights to sharpen your skills with Adobe products.

Sort Search

Product: Photoshop Topic: All Content type: Tutorial Level: All

Remember my selections: ☐ Display results by: ☐ Date ☒ Topic

Result Page: Previous 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Next

3D

Use Vanishing Point to edit images in perspective Learn how you can easily paint, clone, and transform in the perspective of your images with the revolutionary new Vanishing Point feature, only in Adobe Photoshop CS2.	Photoshop	2005-04-01	Tutorial	Intermediate / Advanced
The 3D picture trick Adobe Evangelist Daniel Brown shares an eye-popping trick. Learn how to turn an old, flat image into a simple 3D animation.	After Effects Photoshop	2005-02-01	Tutorial	Intermediate / Advanced

Consejos y tutoriales de Resource Center

Para obtener contenidos y complementos gratuitos, visite Adobe Studio Exchange, una comunidad en línea en la cual los usuarios descargan y comparten miles de acciones, complementos y otros contenidos gratuitos para uso con productos de Adobe. Para visitar Adobe Studio Exchange, vaya a Resource Center desde la página de inicio del sitio Web de Adobe.

Véase también

“DVD del curso de Total Training en vídeo” en la página 5

“Otros recursos” en la página 6

Otros recursos

Dispone de fuentes de información y ayuda adicionales para los productos Adobe.

- Visite el área de formación del sitio Web de Adobe para acceder a los libros de Adobe Press; recursos de vídeo, en línea y dirigidos por un instructor; programas de certificación de software de Adobe y mucho más.
- Visite los foros de usuario de Adobe, donde los usuarios comparten consejos, se resuelven dudas y descubren cómo otros usuarios aprovechan su software al máximo. Existen foros de usuarios en inglés, francés, alemán y japonés en la página principal de soporte del sitio Web local de Adobe.

- Visite el área Soporte técnico del sitio Web de Adobe para obtener información adicional sobre opciones de soporte técnico gratuito y pagado. Los temas principales se enumeran por producto en los sitios Web de Adobe de EE.UU. y de Japón.
- Haga clic en Más recursos, en Adobe Help Center, para acceder a algunos de los recursos del sitio Web de Adobe y cree su lista personal de grupos de usuarios y sitios Web visitados con frecuencia, y de contactos valiosos.
- Para obtener documentación y recursos completos para desarrolladores, consulte el área para desarrolladores del sitio Web de Adobe, <http://partners.adobe.com/public/developer/main.html>. Para obtener contenidos de referencia y educativos adicionales, visite Resource Center.

Extras y otras descargas

Su producto incluye Adobe Stock Photos como un servicio integrado disponible En Adobe Bridge que le permite buscar, intentar y comprar fotografía de archivos libres de derechos de autor en las bibliotecas importantes de archivo. Debido a la estrecha integración entre Stock Photos y los productos Adobe, puede descargar imágenes directamente en sus proyectos.

El área Descargas del sitio Web de Adobe incluye actualizaciones, versiones de prueba y otras aplicaciones útiles de forma gratuita. Además, la sección Plugins de la tienda de Adobe proporciona acceso a miles de plugins de terceros que le permiten automatizar tareas, personalizar flujos de trabajo, crear efectos profesionales especializados y mucho más.

Adobe proporciona periódicamente actualizaciones de temas en el Adobe Help Center y del software del propio Adobe Help Center.

Véase también

“Acerca de Adobe Bridge” en la página 36

“Acerca de Adobe Stock Photos” en la página 51

“Resource Center” en la página 6

“Otros recursos” en la página 6

“Acerca de Adobe Help Center” en la página 2

Nuevas características

Novedades

Con la versión 2.0, Adobe Premiere Pro refuerza sus ventajas probadas en la práctica amplía su compatibilidad con nuevos formatos y proporciona al usuario una compatibilidad mayor para la integración en el flujo de trabajo y la productividad. A continuación se describen algunas de las nuevas funciones que convierten Adobe Premiere Pro 2.0 en una parte integral de la solución global de Adobe, incluso para las producciones más exigentes.

Espacios de trabajo personalizables y eficaces Ahora, la interfaz de usuario de Adobe presenta una mayor facilidad para personalizar y guardar espacios de trabajo diseñados por el usuario. Se pueden acoplar paneles entre sí en grupos, o bien extraer cualquier panel de un grupo. Al cambiar el tamaño de un panel, los otros se expanden o contraen en el espacio de trabajo para aprovechar al máximo el espacio disponible.

Compatibilidad con HD sin comprimir Capture, edite y genere vídeo de alta definición a resolución completa sin comprimir a través de VTR HD y otros dispositivos mediante una tarjeta SDI activada por HD.

Compatibilidad SD-SDI Capture, edite y genere vídeo digital de definición estándar en estándares NTSC o PAL mediante una tarjeta SD-SDI.

Edición HDV original Registre, capture por lotes y edite material de archivo HDV en tiempo real sin necesidad de plugins HDV adicionales.

Exportación de Macromedia Flash Exporte vídeo en Macromedia Flash, un formato popular para la entrega en la Web y dispositivos móviles.

Compatibilidad VTR profesional Control de platinas de vídeo mediante protocolos RS-422 o RS-232.

Código de tiempo de pies y fotogramas Muestra el código de tiempo en formatos de película estándar cuando trabaja con material de archivo capturado.

Desplazamiento del panel Línea de tiempo Elija el modo de visualización del panel Línea de tiempo durante las previsualizaciones. Ajuste la preferencia Desplazamiento automático de reproducción de línea de tiempo a Desplazamiento suave; verá cómo la regla y las pistas se mueven más allá de un indicador fijo que muestra la ubicación actual de la reproducción. Elija Desplazar página para ver avanzar la línea de tiempo en una pantalla completa cada vez que el indicador de reproducción alcance el borde del panel. O bien elija Sin desplazamiento para permitir que el indicador se mueva a través de una línea de tiempo inmóvil más allá del borde del panel.

Procesamiento acelerado con GPU Puntee en la tarjeta de gráficos que admite Direct3D 9.0 para acelerar las previsualizaciones y el procesamiento de los efectos.

Creación de DVD desde la línea de tiempo Cree DVD basados en menús o de reproducción automática y cópielos directamente desde la línea de tiempo para conseguir previsualizaciones rápidas y discos de prueba.

Adobe Bridge Acceda, gestione y manipule archivos desde cualquiera de las aplicaciones de Adobe Creative Suite mediante una única interfaz.

Herramienta para títulos integrada Cree títulos de texto y gráficos desde una memoria virtual, plantillas o estilos definidos por el usuario.

Filtro para efectos de luz Agregue varias luces de punto, direccionales u omni para conseguir distintas apariencias en una misma escena.

Integración de After Effects Utilice Arrastrar y colocar y Copiar y pegar para coeditar composiciones entre Adobe After Effects® y Adobe Premiere Pro. Además, los usuarios de Adobe Production Studio pueden utilizar Dynamic Link. Con Dynamic Link no es necesario procesar una composición de After Effects para verla y editarla en una secuencia de Adobe Premiere Pro.

Clip Notes Envíe a sus clientes vídeos editados incrustados en archivos PDF y lea los comentarios específicos del código de tiempo en los marcadores que aparecen en la línea de tiempo de Adobe Premiere Pro.

Compatibilidad con fotogramas de 4.096 x 4.096 Importe, edite y genere secuencias de imagen en las resoluciones de 2 K y 4 K utilizadas habitualmente para la filmación en línea.

Edición multicámara Edite material de archivo mediante tomas de múltiples cámaras con facilidad. Visualice hasta cuatro pistas de origen simultáneamente en el monitor de cuatro visualizaciones y cambie de una pista a otra en tiempo real mientras previsualiza la salida en el monitor de programa. Cree secuencias cambiando entre las fuentes en tiempo real del mismo modo que un definidor de vídeo en una producción en directo.

Creación de subclips Recorte un clip maestro en varios subclips, cada uno de ellos con sus propios puntos de entrada y salida. Puede almacenar subclips como clips individuales en el panel Proyecto y utilizarlos independientemente en sus secuencias. Por ejemplo, puede aplicar distintos efectos a distintos subclips creados desde el mismo clip maestro.

Efectos para clips y pistas de audio Aplique múltiples efectos a los clips y pistas de audio. Ahora, Adobe Premiere Pro incluye un conjunto de plugins con formato VST para la mejora del audio.

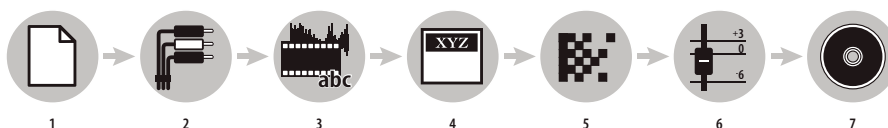
Exportación de cine digital Exporte cualquier proyecto como un archivo de Windows Media 9 Series para cine digital a una resolución de 720 p o 1.080 p, acompañado de sonido envolvente de canal 5.1. Así podrá sacar provecho de la tendencia del cine digital, cada vez más extendida en los mejores festivales de cine.

Capítulo 2: Flujo de trabajo y espacio de trabajo

Conceptos básicos del flujo de trabajo y el espacio de trabajo

Visión general del flujo de trabajo

Tanto si utiliza Adobe Premiere Pro para editar vídeo destinado a su difusión, DVD o el Web, seguramente mantendrá un flujo de trabajo similar.



Flujo de trabajo de Premiere Pro

1. Iniciar o abrir un proyecto **2. Capturar e importar recursos** **3. Ensamblar y precisar secuencias** **4. Agregar títulos** **5. Agregar transiciones y efectos** **6. Mezclar audio** **7. Exportación**

Inicio o apertura de un proyecto



Abra un proyecto existente o inicie uno nuevo desde la pantalla de Adobe Premiere Pro Quickstart. Al iniciar un nuevo proyecto se pueden especificar el estándar de vídeo y el formato de las secuencias. (Consulte “Acerca de los proyectos” en la página 20.)

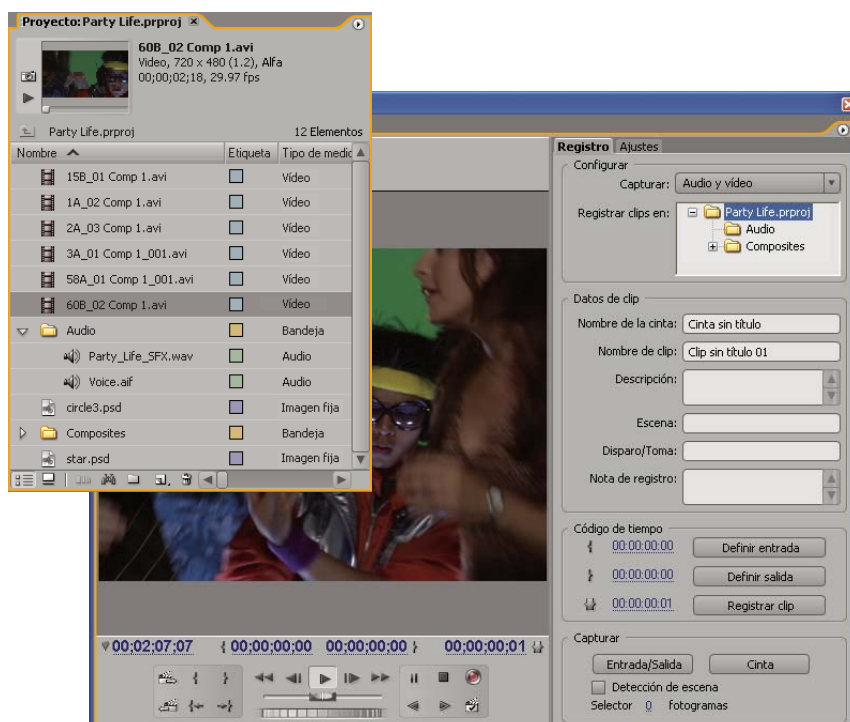


Pantalla de Quickstart

Capturar e importar vídeo y audio



Con el panel Captura, transfiera material de archivo directamente de una cámara o platina DV. Con el hardware adecuado, puede digitalizar y capturar otros formatos, de VHS a HDV. Cada archivo que capture automáticamente a su disco duro se convertirá en un clip del proyecto.



Paneles Proyecto y Captura

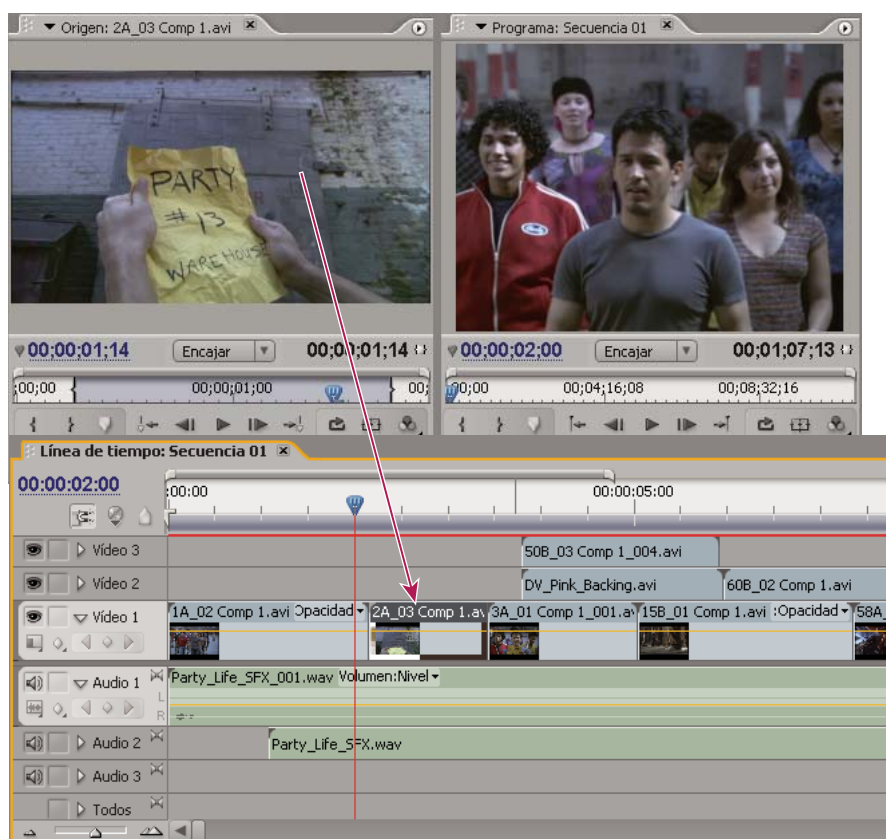
Con el panel Proyecto, puede importar diversos medios digitales, incluidos el vídeo, el audio y las imágenes fijas. Adobe Premiere Pro también importa material gráfico de Adobe Illustrator® o archivos con capas de Adobe Photoshop® y convierte proyectos de Adobe After Effects para conseguir un flujo de trabajo uniforme e integrado. Puede crear medios sintéticos, como barras de colores estándar, fondos de colores y una cuenta atrás. (Consulte “Acerca de la captura, digitalización e importación” en la página 60.)

En el panel Proyecto puede etiquetar, categorizar y agrupar el material de archivo en carpetas, para mantener organizado un proyecto complejo. Con la vista Icono del panel Proyecto, puede organizar los clip en una bandeja con estilo de guión gráfico para visualizar o montar rápidamente una secuencia.

Ensamblar y precisar secuencias



Con el Monitor de origen puede visualizar clips, ajustar puntos de edición y marcar otros fotogramas importantes antes de agregar clips a una secuencia. Puede visualizar audio como una forma de onda detallada y editar con precisión de muestra. (Consulte “Acerca de los monitores de origen y de programa” en la página 91.)



Monitor de origen, Monitor de programa y panel Línea de tiempo

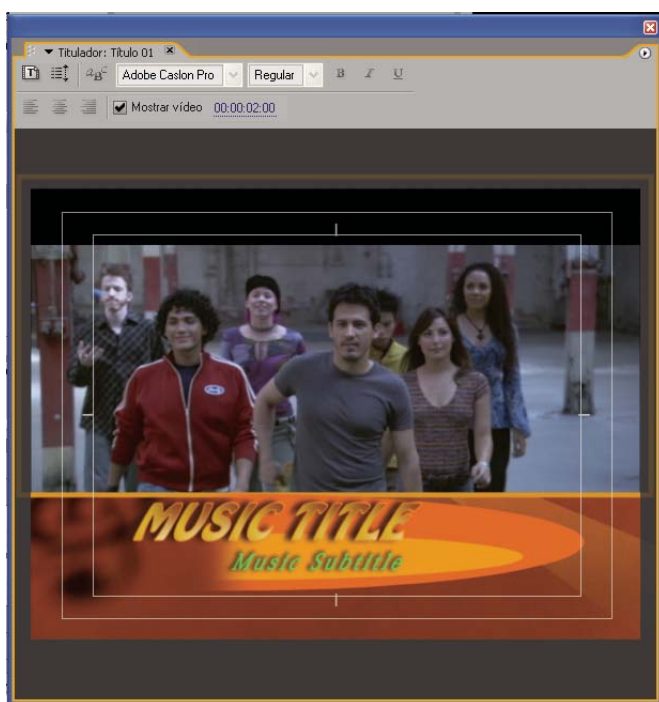
Puede agregar clips a una secuencia en el panel Línea de tiempo arrastrando o usando los controles del monitor de origen. Puede ensamblar automáticamente los clips en una secuencia que refleje su orden en el panel proyecto. Puede visualizar la secuencia editada en el monitor de programa o ver el vídeo de alta calidad y pantalla completa en un monitor de televisión adjunto. (Consulte “Acerca del panel Línea de tiempo” en la página 100 y “Agregación de clips a una secuencia” en la página 108.)

Precise las secuencias manipulando clips en el panel Línea de tiempo, con herramientas sensibles al contexto o herramientas del panel Herramientas. Use el Control de recorte especializado para afinar el punto de corte entre los clips. Mediante la anidación de secuencias (usando una secuencia como un clip dentro de otra secuencia), puede crear efectos que no conseguiría de otro modo.

Agregar títulos



Mediante el Titulador con funciones completas Adobe Premiere Pro, puede crear títulos fijos con estilo, desplazamientos de títulos o arrastres de título que podrá superponer fácilmente sobre el vídeo. Si lo prefiere, puede modificar una gran variedad de plantillas de título proporcionadas. Como con cualquier clip, puede editar, atenuar, animar o agregar efectos en los títulos de una secuencia. (Consulte “Acerca del titulador” en la página 194.)

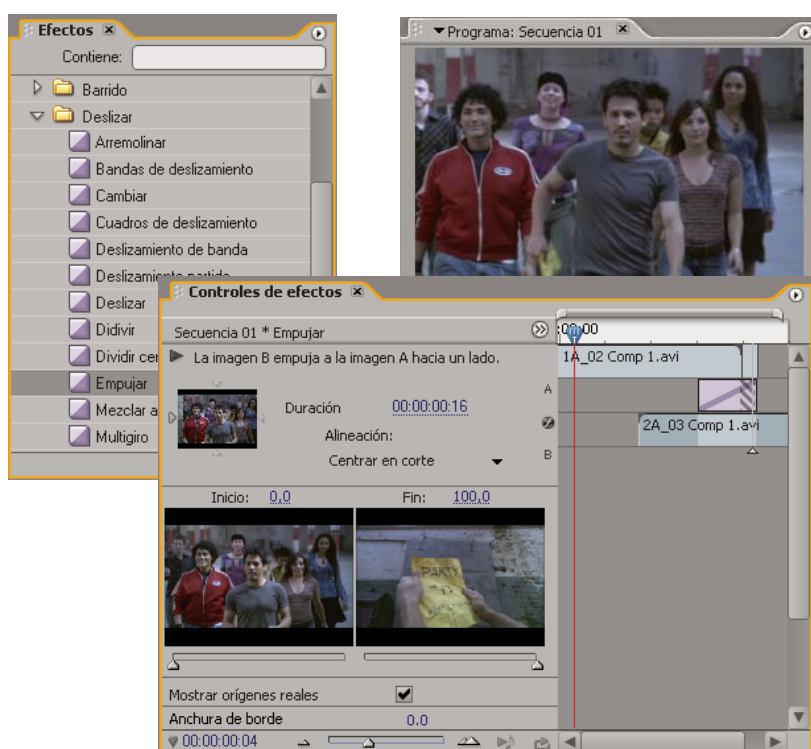


Titulador

Agregar transiciones y efectos



El panel Efectos incluye una lista exhaustiva de transiciones y efectos que puede aplicar a los clips de una secuencia. Puede ajustar estos efectos, así como la opacidad y el movimiento de un clip, mediante el panel Controles de efectos. Este panel también le permite animar las propiedades de un clip usando técnicas de fotogramas clave tradicionales. Al ajustar las transiciones, el panel Controles de efectos muestra controles diseñados especialmente para esta tarea. Alternativamente, puede visualizar y ajustar transiciones y fotogramas clave de efectos de un clip en el panel Línea de tiempo. (Consulte “Acerca de las transiciones” en la página 155 y “Uso de efectos” en la página 238.)

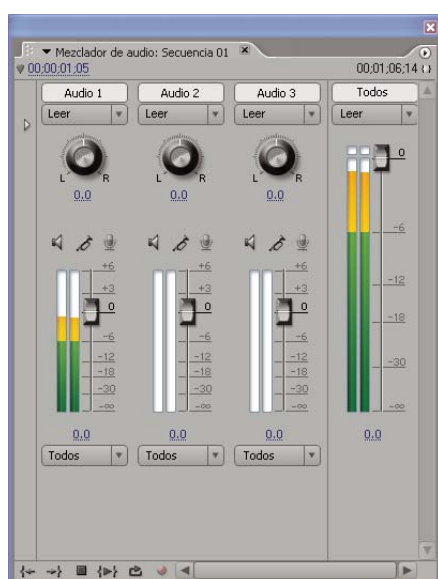


Paneles Efectos y Controles de efectos

Mezclar audio



Para realizar ajustes de audio basados en pistas, el Mezclador de audio emula con fidelidad una mesa de mezclas de audio con funciones completas, con controles deslizantes para la panorámica y la transición, envíos y efectos. Adobe Premiere Pro guarda los ajustes en tiempo real, instantáneamente. Con una tarjeta de sonido adecuada, puede grabar audio mediante el mezclador de sonido o mezclarlo para conseguir sonido 5.1 envolvente. (Consulte “Mezcla de pistas y clips de audio” en la página 167.)

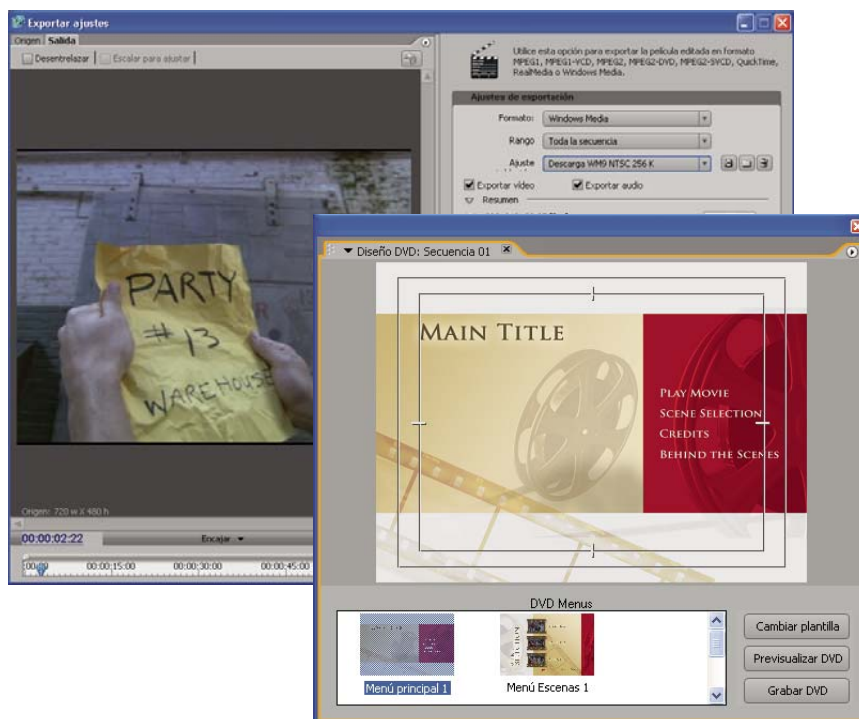


Mezclador de audio

Exportación



Entregue la secuencia editada en el medio que desee: cinta, DVD o archivo de película. Mediante el panel Diseño de DVD, puede producir un DVD completo con menús de navegación dentro de Adobe Premiere Pro. También, mediante Adobe Media Encoder, los formatos uniformes con muchas opciones (MPEG1, MPEG2 y formatos para la entrega a través del Web) se pueden personalizar a la medida de su audiencia de forma rápida y sencilla. (Consulte “Acerca de la exportación” en la página 350.)



Cuadro de diálogo Ajustes de exportación y panel Diseño de DVD

Acerca del espacio de trabajo de Adobe

Las aplicaciones de vídeo y audio de Adobe ofrecen un espacio de trabajo uniforme y personalizable. Aunque cada aplicación tiene su propio conjunto de paneles (por ejemplo, Herramientas, Propiedades, Línea de tiempo, etc.), mueva y agrupe los paneles en la pantalla de su equipo de igual forma que lo hace con los productos.

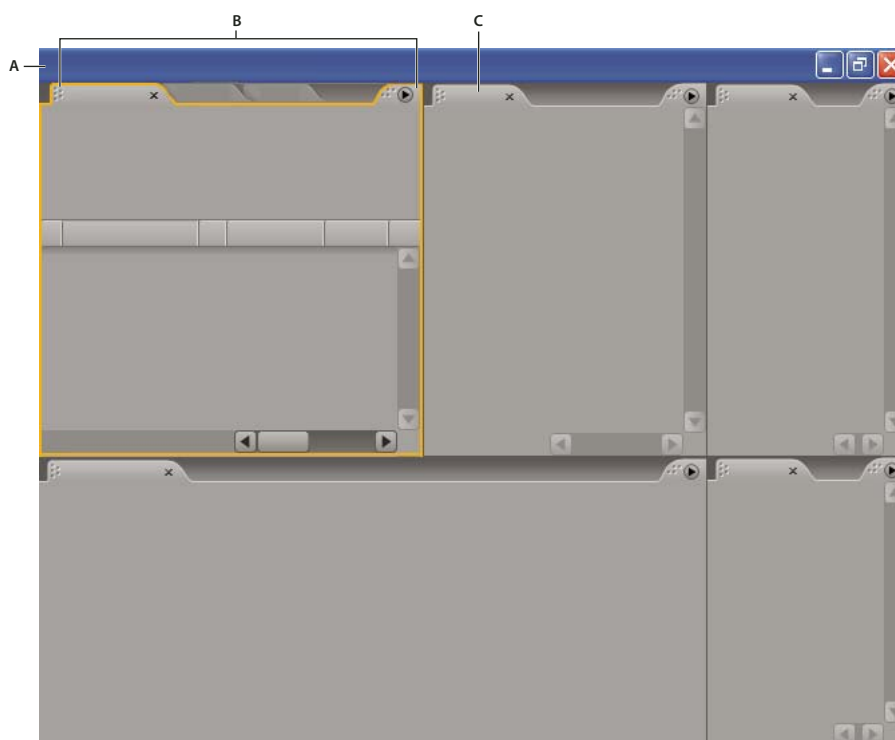
La ventana principal de un programa es la *ventana de la aplicación*. Los diferentes paneles se organizan en esta ventana en una disposición denominada *espacio de trabajo*. El espacio de trabajo predeterminado contiene grupos de paneles y paneles independientes.

Un espacio de trabajo se puede personalizar mediante la organización de los paneles, generalmente arrastrándolos, en el diseño que mejor se adapte a su estilo de trabajo. Se pueden crear y guardar varios espacios de trabajo personalizados para diferentes tareas, por ejemplo, uno para edición y otro para previsualización.

Se pueden arrastrar paneles a nuevas ubicaciones, desplazarlos dentro y fuera de un grupo, colocarlos uno al lado del otro, y desbloquear un panel de manera que flote en una nueva ventana sobre la ventana de la aplicación. A medida que se reorganizan los paneles, los demás paneles se redimensionan automáticamente para adaptarse a la ventana.



Se pueden utilizar ventanas flotantes para crear un espacio de trabajo más parecido a los de versiones anteriores de las aplicaciones de Adobe o para colocar paneles en varios monitores.



Ejemplo de espacio de trabajo

A. Ventana de la aplicación B. Paneles agrupados C. Paneles

Visualización de menús

Además de en los menús de la parte superior de la pantalla, también puede realizar las selecciones en los *menús contextuales*, los cuales ofrecen comandos relativos a la herramienta activa o al elemento seleccionado. *Menús del panel* ofrecen comandos relativos al panel activo.

- Para visualizar los menús de los paneles, haga clic en el triángulo ▶ en la esquina superior derecha del panel.
- Para visualizar los menús contextuales, haga clic con el botón derecho en dicho panel.

Acerca del panel Info

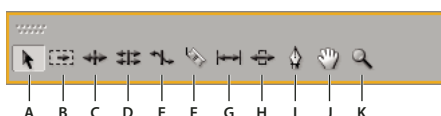
El panel Info muestra la información sobre un elemento seleccionado. Para los clips, el panel Info muestra datos como la duración, el punto de entrada y el punto de salida. La información mostrada puede variar según el tipo de medios, la ventana actual, etc. Por ejemplo, el panel Info muestra información única en un espacio vacío del panel Línea de tiempo, un rectángulo en el Titulador y un clip en la visualización del panel Proyecto.

En el panel Información, la línea Vídeo indica la frecuencia de fotogramas, las dimensiones y la proporción de aspecto de píxeles, en este mismo orden. La línea Audio indica la velocidad de muestreo, la profundidad de bits y los canales, en este mismo orden.

Utilización de las herramientas

El panel Herramientas contiene una variedad de herramientas para editar secuencias en el panel Línea de tiempo. Al seleccionar una herramienta, el puntero cambiará la forma en función de la selección. Por ejemplo, si selecciona la herramienta Cuchilla y coloca el puntero sobre un clip del panel Línea de tiempo, el icono cambiará a una cuchilla. Sin embargo, es posible que el icono Herramienta de selección cambie para mostrar la tarea que se está realizando actualmente. En algunos casos, si se pulsa una tecla modificadora (como Mayús) mientras se utiliza una herramienta, su función y el icono correspondiente cambiarán según corresponda. Seleccione herramientas del panel Herramientas o utilice un métodos abreviados del teclado. Puede cambiar el tamaño del panel Herramientas y orientarlo vertical u horizontalmente.

Nota: La herramienta Selección es la herramienta predeterminada. Se usa para todo, excepto para algunas funciones especiales. Si el programa no responde como debería, asegúrese de que la herramienta Selección está activada.



Cuadro de herramientas

A. Herramienta Selección B. Herramienta Selección de pista C. Herramienta Editar rizo D. Herramienta Editar desplazamiento E. Herramienta Ampliar velocidad F. Herramienta Cuchilla G. Herramienta Desplazar H. Herramienta Deslizar I. herramienta Pluma J. Herramienta Mano K. Herramienta de zoom

Véase también

“Panel Historia” en la página 35

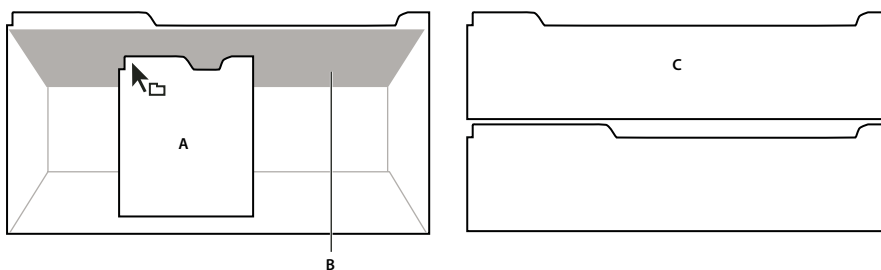
Personalización del espacio de trabajo

Zonas de colocación

Las *zonas de colocación* son áreas sobre las cuales puede soltar o mover paneles. A medida que arrastra un panel, las zonas de colocación se resaltan. La zona de colocación determina dónde y cómo se inserta el panel en el espacio de trabajo. Al arrastrar un panel a una zona de colocación se produce uno de los dos comportamientos siguientes: acoplamiento o agrupación.

Acoplamiento

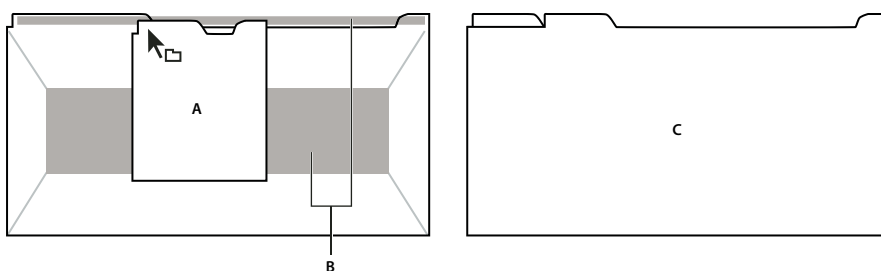
Las zonas de colocación que se encuentran a lo largo de un panel, un grupo o una ventana son zonas de acoplamiento. Al acoplar un panel se coloca junto al grupo existente, redimensionando todos los grupos para alojar al panel nuevo.



Arrastrar el panel (A) a la zona de acoplamiento (B) para acoplarlo (C)

Agrupación

La zona de colocación del medio de un panel o grupo, así como la zona a lo largo del área de fichas de un panel, son zonas de agrupación. Al agrupar un panel se agrega a un grupo existente, colocándolo en la parte más alta del orden de apilamiento. Al agrupar un panel no se redimensionan los demás grupos.

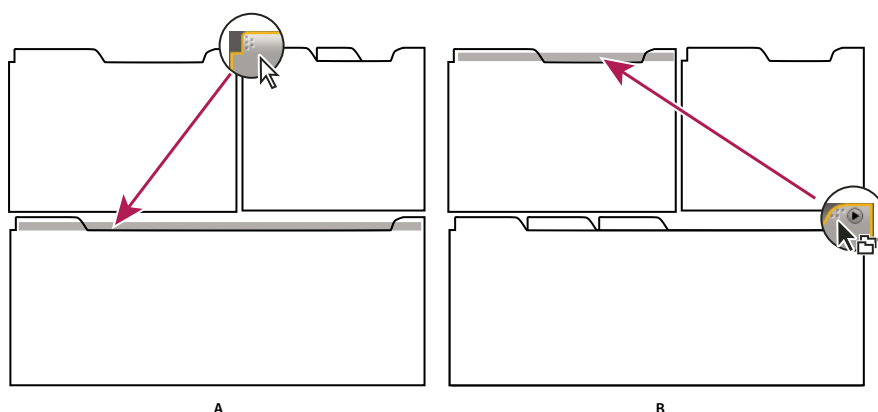


Arrastrar el panel (A) a la zona de acoplamiento (B) para agruparlo con los paneles existentes (C)

Acoplamiento o agrupación de paneles

Los paneles se pueden acoplar o agrupar arrastrándolos sobre las zonas de colocación. A medida que arrastra un panel sobre una zona de colocación, esta zona se resalta para ofrecer una referencia visual del lugar donde soltar el panel.

Arrastrar el área de agarre en la esquina superior izquierda de la ficha de un panel para desplazar un panel individual.
Arrastrar el área de agarre de grupo de la esquina superior derecha para desplazar un grupo entero.



Arrastrar el agarre del panel (A) para mover un panel; arrastrar el agarre de grupo (B) para desplazar el grupo entero.

- 1 Seleccione el panel que desee acoplar o agrupar haciendo clic en la ficha. Si el panel está oculto, selecciónelo en el menú Ventana para abrirlo.
- 2 Arrastre el panel mediante la ficha sobre la zona de colocación. La aplicación acopla y agrupa el panel en función del tipo de zona de colocación.

Véase también

“Zonas de colocación” en la página 16

Apertura de un panel en una ventana flotante

Un panel se puede abrir en una ventana flotante. Se pueden agregar paneles a la ventana flotante o modificarla al igual que se hace en la ventana de la aplicación. Se pueden utilizar ventanas flotantes para crear un espacio de trabajo parecido al de las versiones anteriores de aplicaciones de Adobe o utilizar un monitor secundario.

- ❖ Seleccione el panel que desea abrir (si está oculto, selecciónelo en el menú Ventana) y, a continuación, realice una de las operaciones siguientes:
 - Presione la tecla Control (Windows) o Comando (Mac OS) y arrastre el panel o el grupo fuera de la ubicación actual. Cuando suelte el mouse, el panel o el grupo aparecerá en una nueva ventana flotante.
 - Arrastre el panel o el grupo fuera de la ventana de la aplicación. (Si la ventana de la aplicación se maximiza, arrastre el panel a la barra de tareas de Windows.)


Cierre de un panel o una ventana

Al cerrar un grupo de paneles en la ventana de la aplicación, se redimensionan los demás grupos para ocupar el espacio disponible. Al cerrar una ventana flotante, también se cierran los paneles incluidos en ella.

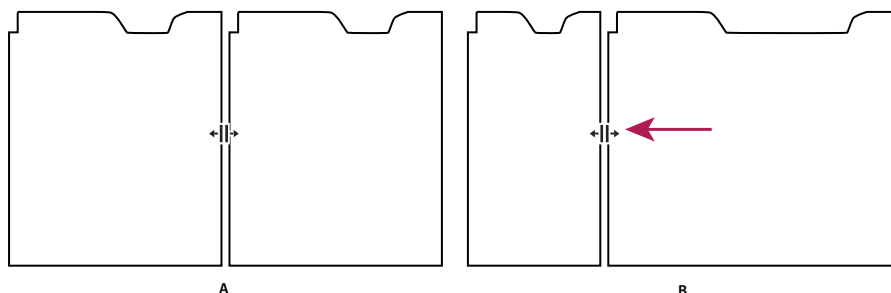
- ❖ Haga clic en el botón Cerrar del panel o la ventana que desee cerrar.

Redimensionado de los grupos de paneles

Los divisores que se encuentran entre los grupos de paneles tienen controles de redimensionado. Sólo se puede redimensionar un grupo en una dirección al mismo tiempo, vertical u horizontalmente. Al arrastrar un divisor entre los grupos de paneles, se redimensionan todos los grupos que comparten el divisor. Por ejemplo, supongamos que el espacio de trabajo contiene tres grupos de paneles apilados verticalmente. Si arrastra el divisor entre los dos inferiores, éstos se redimensionan pero el grupo superior no cambia.

1 Sitúe el puntero sobre el divisor que se encuentra entre los grupos de paneles que desee redimensionar. El puntero cambia la forma .

2 Mientras mantiene pulsado el botón del mouse, arrastre para redimensionar los grupos de paneles.



Arrastre el divisor entre los grupos de paneles para redimensionarlos.
A. Grupo original con el divisor seleccionado B. Grupos redimensionados

Trabajo con varios monitores

Se pueden utilizar varios monitores para incrementar el espacio disponible en la pantalla. Cuando se trabaja con varios monitores, la ventana de la aplicación aparece en el monitor principal y se coloca una ventana flotante en el segundo monitor. Las configuraciones del monitor se almacenan en el espacio de trabajo.


Iluminación u oscurecimiento de la interfaz de usuario

Adobe Premiere Pro le permite iluminar u oscurecer la interfaz gráfica de usuario de la aplicación (GUI). Por ejemplo, es posible que prefiera reducir el brillo cuando trabaje en una habitación oscura o cuando realice correcciones de color. El cambio de la preferencia de brillo afectará a los paneles, las ventanas y los cuadros de diálogo, pero no afectará a las barras de desplazamiento ni de título ni a los menús que se encuentren fuera de los paneles. Además, la preferencia de brillo tampoco afecta al fondo de la aplicación en Windows.




1 Elija Edición > Preferencias > Interfaz del usuario.

2 Arrastre el regulador de Brillo de la interfaz de usuario hacia la izquierda o la derecha. Haga clic en Brillo predeterminado para restaurar el nivel de brillo.

3 Si quiere ajustar la interfaz para que coincida con el color de fondo especificado por los ajustes de apariencia actuales del sistema operativo Windows, seleccione Usar color de fondo de Windows.

 Para cambiar los ajustes de apariencia del sistema operativo Windows, haga clic con el botón derecho en el escritorio de Windows y elija Propiedades. Después, personalice las opciones de la pestaña Apariencia en Visualizar propiedades de Windows. Considere la opción de utilizar el estilo clásico de Windows para reducir el tamaño de fuente de las barras de título (Consulte la Ayuda en línea de Windows).

Uso del panel Eventos

Adobe Premiere Pro Events muestra una lista de avisos, mensajes de error y otra información que puede utilizar para identificar y solucionar problemas, en especial los relacionados con plugins y otros componentes de otros fabricantes. Un icono de alerta , ,  en la barra de estado le notificará los errores. Si hace doble clic en el icono, se abrirá el panel Eventos. Borre el elemento asociado del panel para eliminar el icono de la barra de estado.

1 Realice una de las siguientes acciones:

- Haga doble clic en el icono de alerta de la barra de estado.

- Elija Ventana > Eventos.
- 2 Realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Para obtener más información acerca de un elemento de la lista, selecciónelo y haga clic en Detalles.
 - Para borrar la lista de eventos, haga clic en Borrar todo.

Espacios de trabajo predefinidos

Uso del espacio de trabajo de Adobe

Las aplicaciones de vídeo y audio de Adobe incluyen varios espacios de trabajo para diferentes tareas. Por ejemplo, Adobe Encore® DVD tiene espacios de trabajo para edición en la línea de tiempo y para diseño de presentaciones de diapositivas, menús y navegación. Puede elegir un espacio de trabajo en cualquier momento. Al seleccionar uno de estos espacios de trabajo, el espacio de trabajo actual se redibuja según corresponda.

❖ Con el proyecto sobre el que desea trabajar abierto, elija Ventana> Espacio de trabajo y seleccione el espacio de trabajo que desee.

Creación y modificación de un espacio de trabajo

Cuando modifique un espacio de trabajo, la aplicación realizará un seguimiento de los cambios, guardando las modificaciones con el proyecto. La próxima vez que abra el proyecto, se utilizará la versión más reciente del espacio de trabajo. También puede elegir restaurar el diseño original del espacio de trabajo.

El espacio de trabajo se puede guardar en cualquier momento como un espacio de trabajo personalizado. Una vez guardados, los espacios de trabajo nuevos y editados aparecen en el menú Espacio de trabajo en el equipo local. Si un proyecto con un espacio de trabajo personalizado se abre en un sistema diferente a aquél en el que se creó, la aplicación buscará un espacio de trabajo con un nombre que coincida. Cuando la aplicación encuentre una coincidencia (y coincida la configuración del monitor), utilizará ese espacio de trabajo; si no la encuentra (o la configuración del monitor no coincide), abrirá el proyecto utilizando el espacio de trabajo local actual.

❖ Organice los fotogramas y los paneles como desee, después elija Ventana > Espacio de trabajo > Guardar espacio de trabajo e introduzca un nombre para el espacio de trabajo. Haga clic en Guardar.

Eliminación de un espacio de trabajo

- 1 Seleccione Ventana > Espacio de trabajo > Eliminar espacio de trabajo.
- 2 Elija el espacio de trabajo que desee eliminar y a continuación, haga clic en Eliminar.

Capítulo 3: Proyectos

Conceptos básicos de los proyectos

Acerca de los proyectos

Un *proyecto* es un único archivo de Adobe Premiere Pro que contiene secuencias y referencias a los recursos (clips, imágenes fijas y archivos de audio) asociados con las secuencias. Un proyecto almacena información acerca de secuencias y recurso, como ajustes para captura, transiciones y mezclas de audio. Además, el archivo del proyecto contiene los datos de todas las opciones de edición, como los puntos de entrada y salida para clips recortados y los parámetros para cada efecto especial. Adobe Premiere Pro crea una carpeta en el disco duro al comienzo de cada nuevo proyecto. De forma predeterminada, es ahí donde almacena los archivos que captura, los archivos de audio conformados y de previsualización que crea, y el propio archivo del proyecto.

Cada proyecto incluye un panel Proyecto. Éste actúa como área de almacenamiento para todos los archivos utilizados en el proyecto.

Creación de un proyecto

En la mayoría de los casos, puede iniciar un proyecto utilizando simplemente uno de los ajustes preestablecidos que ofrece el cuadro de diálogo Nuevo proyecto. Los ajustes preestablecidos incluidos con Adobe Premiere Pro incluyen tipos de proyectos habituales. Conserve la calidad de impresión mediante un ajuste preestablecido que se adecue a las especificaciones de los recursos originales. Por ejemplo, si el material de archivo del proyecto se encuentra principalmente en formato DV, utilice un ajuste preestablecido de DV. Si necesita especificar unos ajustes de menor calidad para su emisión (como la transmisión de un vídeo Web), no cambie los ajustes del proyecto. En su lugar, cambie posteriormente los ajustes de exportación.

Si el equipo cuenta con una tarjeta de captura compatible con Adobe Premiere Pro, puede que sus propios ajustes preestablecidos optimizados aparezcan en la lista de Ajustes preestablecidos disponibles.

Al crear el archivo de proyecto, los ajustes del proyecto deberán ser correctos. Una vez creado un proyecto, algunos ajustes de proyecto, como los ajustes de base de tiempo, se bloquean. Esto evita las incoherencias no deseadas que pudieran producirse al cambiar los ajustes de proyecto posteriormente.

1 Elija Nuevo proyecto en la pantalla de bienvenida que aparece cuando se inicia Adobe Premiere Pro o, una vez se ha abierto la aplicación, elija Archivo > Nuevo > Proyecto.

2 Realice una de las acciones siguientes:

- Para aplicar un ajuste preestablecido, selecciónelo de la lista de Ajustes preestablecidos disponibles.
- Para personalizar ajustes, seleccione el ajuste preestablecido que mejor coincida con el entorno de edición, haga clic en Personalizar ajustes y, a continuación, seleccione los ajustes específicos del proyecto. En Ubicación, especifique el lugar del disco donde desee almacenar el proyecto.

3 Escriba el nombre del proyecto y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Nota: Siempre que sea posible, especifique una ubicación y un nombre que no tenga que cambiar más tarde. De forma predeterminada, Adobe Premiere Pro almacena previsualizaciones procesadas, archivos de audio conformados y audio y vídeo capturado, en la carpeta donde se almacena el proyecto. Para mover un archivo de proyecto posteriormente, será necesario mover también sus archivos asociados.

Acerca de los ajustes del proyecto

Los ajustes del proyecto establecen los parámetros generales de un determinado proyecto. Controlan parámetros como, por ejemplo, cómo funciona Adobe Premiere Pro con el dispositivo de origen y los archivos de audio y vídeo, cómo procesa las previsualizaciones, etc. Todos los ajustes del proyecto se aplican a éste en su totalidad y, la mayoría de ellos, no se pueden cambiar una vez creado un proyecto.

Ajustes preestablecidos son grupos de ajustes del proyecto. Adobe Premiere Pro incluye una serie de ajustes preestablecidos. Adobe SD0-SDI, Adobe HD-SDI, Adobe HDV, DV-NTSC, DV-PAL, y DV-24P. Estos contienen los ajustes del proyecto correctos para los tipos de proyecto más habituales. Al crear un proyecto nuevo, se puede seleccionar alguno de los ajustes preestablecidos estándar o personalizar un grupo de ajustes del proyecto y guardar el grupo personalizado como un ajuste preestablecido.

Al iniciar un proyecto nuevo, aparecerá un cuadro de diálogo con una serie de ajustes preestablecidos con ajustes predeterminados seleccionados para todos esos parámetros. Puede elegir uno de esos ajustes preestablecidos. También puede crear sus propios ajustes preestablecidos personalizados adaptados a las necesidades del proyecto. Si desea tener control total sobre casi todos los parámetros del proyecto, deberá iniciar un nuevo proyecto y personalizar sus ajustes preestablecidos.

Una vez que haya comenzado a trabajar en un proyecto, podrá revisar sus ajustes, pero sólo podrá cambiar algunos. Elija Proyecto > Ajustes del proyecto para ver los ajustes que puede cambiar.

Los ajustes del proyecto se organizan en las siguientes categorías:

Ajustes generales Controlan las características fundamentales del proyecto, incluido el método que utiliza Adobe Premiere Pro para procesar el vídeo (Modo de edición), contar el tiempo (Formato de visualización) y reproducir el vídeo (Base de tiempo).

Ajustes de captura Controlan cómo transfiere Adobe Premiere Pro el vídeo y el audio directamente desde una platina o una cámara. (Los otros ajustes del proyecto no afectan a la captura.) El contenido de este panel depende del modo de edición. Si está capturando material de archivo DV, no es necesario que cambie los ajustes de captura. Si está seleccionado el formato Captura de DV/IEEE 1394, no estarán disponibles las opciones ya que éstas se ajustan automáticamente a la norma IEEE 1394. Pueden aparecer opciones y formatos de captura adicionales al instalar otro software, por ejemplo, software incluido con una tarjeta de captura homologada compatible con Adobe Premiere Pro.

Procesamiento de vídeo Controla el tamaño del fotograma, la calidad de la imagen, los ajustes de compresión y las proporciones de aspecto que utiliza Adobe Premiere Pro cuando reproduce un vídeo desde el panel Línea de tiempo (donde se edita el programa de vídeo).

Secuencia predeterminada Controla el número de pistas de vídeo y el número y tipo de pistas de audio para las nuevas secuencias que crea.

***Nota:** Si debe cambiar ajustes del proyecto que no están disponibles, puede crear un proyecto nuevo con los ajustes que desee e importar el proyecto actual. No obstante, si importa el proyecto actual en un proyecto con una velocidad de fotogramas o de muestreo de audio diferente, compruebe detenidamente las ediciones de vídeo y audio. Aunque las posiciones de edición realizadas con los antiguos ajustes se conservan, puede que no se sincronicen correctamente con los nuevos ajustes. Las ediciones o los cambios realizados tras la importación se sincronizan con los nuevos ajustes.*

Personalización de ajustes del proyecto

Para personalizar la mayoría de los ajustes del proyecto, debe iniciar un proyecto nuevo, seleccionar un ajuste preestablecido existente y, a continuación, personalizar los valores predeterminados.

- 1 Haga clic en Nuevo proyecto o elija Archivo > Nuevo > Proyecto.
- 2 En el panel Cargar ajustes preestablecidos, seleccione el ajuste que coincida mejor con el material de archivo de vídeo o con las necesidades de la tarjeta de captura.
- 3 En el panel Ajustes personalizados, modifique los ajustes Generales, Capturar, Procesamiento de vídeo y Secuencia predeterminada para adaptarlos a las necesidades de su proyecto.
- 4 Para guardar los ajustes personalizados como un ajuste preestablecido que pueda utilizar para futuros proyectos, haga clic en Guardar ajustes preestablecidos. Un cuadro de diálogo le pedirá que indique un nombre y una descripción para el ajuste preestablecido personalizado. Aquí puede elegir si desea guardar los ajustes de control de dispositivos como parte del ajuste preestablecido.
- 5 Especifique la ubicación en la que desea guardar el proyecto en el disco, proporcione un nombre y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Ajustes generales

Elija los ajustes Generales que mejor se adecuen a las especificaciones de los principales archivos de origen de su proyecto (por ejemplo, si la mayor parte de su material de archivo es DV, utilice el modo de edición Reproducción de DV). Los cambios arbitrarios de estos ajustes pueden provocar una pérdida de la calidad.

Modo de edición Especifica el método de vídeo utilizado para reproducir secuencias, las bases de tiempo disponibles, los métodos de compresión que aparecen en el panel Ajustes de vídeo y los formatos de visualización disponibles. Seleccione el Modo de edición que mejor se ajuste a las especificaciones del material de archivo de origen y de la tarjeta de captura. Este modo no determina el formato de la película final. Los ajustes de salida se especifican al exportar.

Base de tiempo Define las divisiones de tiempo que utiliza Adobe Premiere Pro para calcular las posiciones de tiempo de cada edición. En general, seleccione 24 para editar una película de imágenes en movimiento, 25 para editar vídeo PAL (estándar europeo) y SECAM y 29,97 para editar vídeo NTSC (estándar norteamericano). No confunda la base de tiempo con la *velocidad de fotogramas* del vídeo que reproduce o exporta de las secuencias, aunque a menudo ambos tengan el mismo valor. Las opciones de la Base de tiempo varían según el modo de edición seleccionado.

Ajustes de reproducción Muestra las opciones de reproducción disponibles para la mayor parte de modos de edición. Selecciónelo para mostrar un cuadro de diálogo de las opciones Reproducción en tiempo real, Exportar, Método de conversión de 24p, y Modo de visualización en escritorio. También puede seleccionar si desea deshabilitar la salida de vídeo cuando Adobe Premiere Pro esté en segundo plano y si desea habilitar la corrección de la proporción de aspecto de píxeles en dispositivos externos.

Tamaño de fotograma Especifica las dimensiones, en píxeles, de los fotogramas cuando se reproducen las secuencias. En la mayoría de los casos, el tamaño del fotograma del proyecto deberá coincidir con su tamaño en el archivo de origen. No cambie el tamaño del fotograma para compensar una reproducción lenta. En su lugar, ajuste la resolución de la reproducción seleccionando un ajuste de Calidad diferente en el menú del panel Proyecto, o modifique el tamaño del fotograma de salida final en los ajustes de Exportación.

Proporción de aspecto de píxeles Define la proporción de aspecto para píxeles individuales. Seleccione Píxeles cuadrados para vídeo analógico, imágenes escaneadas y gráficos generados por equipos informáticos, o seleccione el formato utilizado por el archivo de origen. Si utiliza una proporción de aspecto de píxeles diferente de la de su vídeo, puede que éste se reproduzca y procese con distorsiones.

Campos Determina el dominio de campos, o qué campo de cada fotograma de campos entrelazados se dibuja primero. Si trabaja con vídeo de búsqueda progresiva, seleccione Ningún campo (búsqueda progresiva). Tenga en cuenta que muchas tarjetas de captura capturan campos independientemente de si se filma material de archivo de búsqueda progresiva.

Formato de visualización (vídeo) Adobe Premiere Pro puede mostrar diferentes formatos de código de tiempo. Es posible que desee ver el código de tiempo del proyecto en un formato de película, por ejemplo, si desea editar material de archivo capturado de una película; o en simples números de fotograma, si sus recursos fueron importados desde un programa de animación. Al cambiar la opción Formato de visualización no se altera la velocidad de fotogramas de clips o secuencias, sólo cambia la forma en que se muestran sus códigos de tiempo. Las opciones de visualización del tiempo coinciden con los estándares de edición de vídeo y películas de imágenes en movimiento. Para los códigos de tiempo de Fotogramas y Pies + Fotogramas, se puede cambiar el número del fotograma inicial para que se ajuste al método de recuento de tiempo de otro sistema de edición que se pueda estar utilizando.

Las opciones visibles en el campo Formato de visualización dependen del Modo de edición seleccionado. Puede elegir de las siguientes opciones de Formato de visualización, según el modo de edición seleccionado:

- **Código de tiempo de fotograma eliminado de 30 fps** Informa del tiempo en horas, minutos, segundos y fotogramas, separando las unidades con puntos y comas. El código de tiempo de fotograma eliminado asume una velocidad de 30 fotogramas por segundos, pero omite algunos números por diseño: Para acomodar la velocidad de fotogramas NTSC actual de 29,97 fps el código de tiempo de fotogramas eliminados omite, o *elimina*, dos números de fotograma (no los fotogramas de vídeo actuales) cada minuto excepto cada diez minutos. Para salida a cinta de vídeo NTSC.



Código de tiempo de fotogramas eliminados de 30 fps, indicado por puntos y comas

- **Código de tiempo sin fotograma eliminado de 30 fps** Informa del tiempo en horas, minutos, segundos y fotogramas, separando las unidades con dos puntos. Asume una velocidad de 30 fotogramas por segundos y no elimina números de fotograma. Para salida a visualizaciones en equipos a través del Web o un CD-ROM.

00:00:09:29

Código de tiempo de fotogramas no eliminados de 30 fps, indicado por dos puntos

- **Código de tiempo de 24 fps** Informa del tiempo en horas, minutos, segundos y fotograma, separando las unidades con dos puntos. Para material de archivo de 24P y salida a formatos de 24 fps para la distribución de películas y DVD.

00:00:00:23

Código de tiempo de 24 fps que muestra "23" como el mayor número de fotogramas posible antes del siguiente segundo

- **Código de tiempo de 25 fps** Informa del tiempo en horas, minutos, segundos y fotogramas, separando las unidades con dos puntos. para salida a cinta de vídeo PAL.

00:00:00:24

Código de tiempo de 25 fps que muestra "24" como el mayor número de fotogramas posible antes del siguiente segundo

- **Pies + fotogramas 16mm** Informa del tiempo en pies y fotogramas, asumiendo la velocidad de fotogramas de una película de 16 mm: 40 fotogramas por pie. Para salida a película de 16 mm.

7+39

Código de tiempo de Pies + fotogramas 16mm que muestra "39" como el mayor número de fotogramas posible antes del siguiente pie

- **Pies + fotogramas 35 mm** Informa del tiempo en pies y fotogramas, asumiendo la velocidad de fotogramas de una película de 35mm: 16 fotogramas por pie. Para salida a película de 35mm.

7+15

Código de tiempo de Pies + fotogramas 35mm que muestra "15" como el mayor número de fotogramas posible antes del siguiente pie

- **Fotogramas** Informa del tiempo haciendo un recuento continuo de fotogramas. No asigna medidas de tiempo ni longitud espacial. Para la salida a imágenes fijas secuenciales como aquellas generadas para un editor de película DPX o de animación.

299

El código de tiempo de fotogramas simplemente numera cada fotograma en un orden secuencial.

Nota: Cuando trabaje con recursos de vídeo NTSC, utilice código de tiempo de fotograma eliminado de 30 fps. Este formato se ajusta a la base de código de tiempo inherente del material de archivo de vídeo NTSC y muestra su duración con la máxima exactitud.

Área de título seguro Especifica qué parte del borde del fotograma marcar como zona segura para los títulos, de forma que las televisiones que amplíen la imagen ligeramente con el zoom no los corten. Un rectángulo con el cursor en forma de cruz marcará la zona de título seguro cuando haga clic sobre el botón Márgenes de seguridad en el monitor de origen o el monitor de programa. Se da por supuesto que, normalmente, los títulos requieren una zona segura más ancha que la acción.

Área de acción segura Especifica qué parte del borde del fotograma marcar como zona segura para la acción, de forma que las televisiones que amplíen la imagen ligeramente con el zoom no la corten. Un rectángulo marcará la zona de acción segura cuando haga clic sobre el botón Márgenes de seguridad en el monitor de origen o el monitor de programa.

Velocidad de muestreo En general, las velocidades mas altas ofrecen una mejor calidad de audio cuando se reproduce el audio en las secuencias, pero necesitan un mayor espacio en disco y un procesado más intenso. Un *muestreo posterior* o el

ajuste a una velocidad diferente del audio original requiere también un tiempo de procesado adicional además de afectar a la calidad. Pruebe a grabar el audio a la velocidad de muestreo de mayor calidad, y capturarlo a la velocidad a la que se ha grabado.

Formato de visualización Especifica si la pantalla del tiempo de audio se mide en muestras de audio o en milisegundos. El formato de visualización se aplica cuando se ha seleccionado Unidades de audio en el menú Monitor de origen o Monitor de programa. (Como valor predeterminado, el tiempo se muestra en fotogramas, pero puede mostrarse en unidades de audio para precisar el nivel del muestreo de éste cuando lo esté editando.)

Nota: El audio y vídeo DV utiliza ajustes estandarizados que se especifican automáticamente al seleccionar el modo de edición Reproducción de DV. Cuando utilice este modo de edición, evite cambiar los ajustes Base de tiempo, Tamaño de fotograma, Proporción de aspecto de píxeles, Campos y Velocidad de muestreo.

Véase también

“Previsualización en un monitor con una tarjeta de vídeo” en la página 131

Ajustes de procesamiento de vídeo

Los ajustes de Procesamiento de vídeo afectan a la forma en la que Adobe Premiere Pro genera un vídeo cuando se selecciona Secuencia > Procesar área de trabajo.

Profundidad de bits máxima Maximiza la profundidad de bits de color, hasta 32 bits, que se vaya a incluir en un vídeo reproducido en secuencias. Puede que este ajuste no esté disponible si el compresor seleccionado proporciona sólo una opción para profundidad de bits. También puede especificar una paleta de 8 bits (256 colores) cuando prepare un programa de vídeo para una reproducción en color de 8 bits, por ejemplo, cuando se utiliza el modo de edición escritorio, para el Web o para un software de presentación.

Previsualizaciones Estas opciones (Formato del archivo, Compresor y Profundidad de color) especifican la forma en que Adobe Premiere Pro reproduce las previsualizaciones. Seleccione una combinación que ofrezca la mejor calidad de previsualización a la vez que mantenga el tiempo de procesamiento y el tamaño del archivo dentro de las tolerancias admitidas por el sistema. Para determinados modos de edición, estos ajustes no se pueden cambiar.

Nota: Si en su programa de vídeo utiliza un clip sin aplicar efectos ni cambiar las características de tiempo o de fotogramas, Adobe Premiere Pro utilizará el códec original del clip para la reproducción. Si realiza cambios que requieran volver a calcular cada fotograma, Adobe Premiere Pro aplicará el códec que elija aquí.

Optimizar imágenes fijas Utiliza de modo eficiente imágenes fijas en secuencias. Por ejemplo, si en un proyecto definido a 30 fps una imagen fija tiene una duración de 2 segundos, Adobe Premiere Pro creará un único fotograma de 2 segundos en lugar de 60 fotogramas de 1/30 segundos cada uno. Deseleccione esta opción si las secuencias presentan problemas de reproducción al mostrar imágenes fijas.



Guarde y dé un nombre a los ajustes del proyecto incluso si piensa usarlos en un único proyecto. Al guardarlos, se crea una copia de seguridad que puede utilizarse si alguien cambia accidentalmente los ajustes del proyecto actual.

Apertura de un proyecto

Adobe Premiere Pro puede abrir archivos de proyecto creados con Adobe Premiere Pro o Adobe Premiere 6.x para Windows o Mac OS. Sólo puede abrir un proyecto al mismo tiempo. Si desea transferir el contenido de un proyecto a otro, importe dicho contenido.

- 1 Elija Archivo > Abrir proyecto.
- 2 Busque el archivo del proyecto y selecciónelo.
- 3 Seleccione Abrir.

Ubicación de archivos que faltan

Adobe Premiere Pro no almacena vídeo, audio o imágenes fijas en el archivo del proyecto, sólo almacena una referencia de cada uno de estos archivos basada en el nombre de archivo y la ubicación a la hora en que se importó. Si posteriormente mueve, cambia el nombre o elimina un archivo de origen, Adobe Premiere Pro no podrá encontrarlo automáticamente la próxima vez que abra el proyecto. En ese caso, Adobe Premiere Pro muestra el cuadro de diálogo Dónde está el archivo.

1 Localice el archivo mediante el campo Buscar en o el botón Buscar.

2 Seleccione el archivo y elija Seleccionar.

Nota: No elimine archivos de origen mientras los esté utilizando como clips en un proyecto de Adobe Premiere Pro, a menos que los capture con control de dispositivos y quiera volver a capturarlos. Una vez entregada la película final, elimine los archivos de origen.

Omisión de archivos que faltan

No es necesario que localice los archivos que faltan para continuar trabajando en el proyecto. En lugar de eso, sustituya los archivos sin conexión como marcadores para los archivos que faltan. Puede continuar editando estos archivos sin conexión, pero deberá poner los originales en línea antes de procesar la película.

Cuando desee volver a poner en línea un archivo después de abrir un proyecto, no hace falta cerrar y abrir el proyecto otra vez. En lugar de eso, use el comando Vincular medios.

❖ Elija una de las siguientes opciones en el cuadro de diálogo Dónde está el archivo:

Sin conexión Reemplaza un archivo que falta con un *archivo sin conexión*, un marcador que mantiene todas las referencias del archivo que falta en todo el proyecto. A diferencia del archivo sin conexión temporal creado por Omitir, el archivo creado por Sin Conexión persiste entre sesiones para que no tenga que localizar archivos que faltan cada vez que se abre el proyecto.

Todos sin conexión Como Sin conexión, la opción Todos sin conexión reemplaza todos los archivos que faltan por archivos sin conexión constante.

Omitir Reemplaza un archivo que falta con un archivo sin conexión temporal durante el tiempo de una sesión. Al cerrar el proyecto y volver a abrirlo, aparece un diálogo que le pide que busque el archivo o le permite volver a omitirlo.

Omitir todo Como Omitir, la opción Omitir todo reemplaza todos los archivos que faltan por archivos sin conexión temporal.

Importante: Seleccione Omitir o Omitir todo cuando esté seguro de que quiere reprocesar todas las instancias en las que se utiliza el archivo en el proyecto. Si desea mantener el archivo en el proyecto pero no puede localizarlo en el momento, utilice la opción Sin conexión.

Almacenamiento de un proyecto

Al guardar un proyecto, se almacenan sus opciones de edición, referencias a los archivos de origen y las reorganizaciones de paneles más recientes. Proteja su trabajo guardándolo a menudo.

Puede que Adobe Premiere Pro le pregunte si desea guardar un proyecto aunque no haya editado ninguna secuencia. Esto se debe a que posiblemente se hayan modificado otros atributos del proyecto desde que éste se abrió. Resulta más conveniente guardar los cambios cuando se le pide.

❖ Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione Archivo > Guardar para guardar el proyecto actual.
- Para guardar una copia de un proyecto y continuar trabajando en la nueva copia, seleccione Archivo > Guardar como, especifique una ubicación y un nombre de archivo y haga clic en Guardar.
- Para guardar una copia de un proyecto y continuar trabajando en el proyecto original, seleccione Archivo > Guardar una copia, especifique una ubicación y un nombre de archivo y haga clic en Guardar.

Nota: No es necesario guardar copias de un proyecto al crear diferentes segmentos o versiones del mismo programa de vídeo. Simplemente cree secuencias nuevas o duplicadas en un único archivo de proyecto.

Cambio de los ajustes de Guardado automático

De forma predeterminada, Adobe Premiere Pro guarda el proyecto cada 20 minutos y conserva las últimas cinco versiones del archivo del proyecto en el disco duro. Puede volver a una versión guardada anteriormente en cualquier momento. El archivo de muchas iteraciones de un proyecto consume relativamente poco espacio de disco porque los archivos de proyecto son mucho más pequeños que los de vídeo de origen. Resulta más conveniente guardar los cambios de proyecto en el mismo dispositivo que la aplicación. Los archivos se guardan en la carpeta Almacenamiento automático de Adobe Premiere Pro.

- 1 Seleccione Editar > Preferencias > Guardado automático.
- 2 Realice una de las acciones siguientes y haga clic en Aceptar:
 - Seleccione Guardar proyectos automáticamente y escriba el número de minutos que deben transcurrir entre cada operación de almacenamiento.
 - Para obtener el Número máximo de versiones del proyecto, indique el número de versiones de un archivo proyecto que desea guardar. Por ejemplo, si escribe 10, Adobe Premiere Pro guardará las diez versiones más recientes.

Apertura de un proyecto de Guardado automático

- 1 Elija Archivo > Abrir proyecto.
- 2 Busque la carpeta Almacenamiento automático de Adobe Premiere Pro, que encontrará en la misma ubicación de disco de memoria virtual que los archivos de vídeo capturados. Si no hay archivos disponibles, puede que la preferencia Guardado automático esté desactivada.
- 3 Abra el archivo de proyecto que contenga la versión que desea utilizar.

Proporción de aspecto

Acerca de la proporción de aspecto

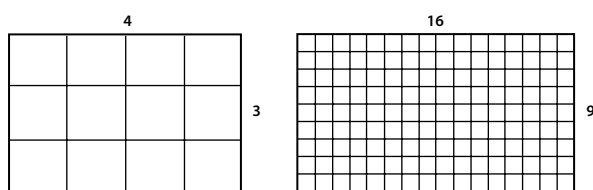
La proporción de aspecto especifica la relación entre la anchura y la altura. Los fotogramas de imágenes fijas y de vídeo tienen una proporción de aspecto de fotogramas y los píxeles que conforman el fotograma tienen una proporción de aspecto de píxeles. Algunas cámaras de vídeo pueden grabar distintas proporciones de aspecto de fotogramas y los distintos estándares de vídeo utilizan distintas proporciones de aspecto de píxeles.

Al crear un proyecto de Adobe Premiere Pro, se definen las proporciones de aspecto de píxeles y de fotogramas. Una vez definidas, no se pueden modificar para ese proyecto. Sin embargo, puede usar recursos creados con diferentes proporciones de aspecto en ese proyecto.

Adobe Premiere Pro intenta compensar automáticamente la proporción de aspecto de píxeles de los archivos de origen. Si algún recurso sigue apareciendo distorsionado, se puede especificar manualmente la proporción de aspecto de píxeles. Es importante conciliar las proporciones de aspecto de píxeles antes que las de fotogramas ya que se puede producir un tamaño de fotograma incorrecto debido a una proporción de aspecto de píxeles mal interpretada.

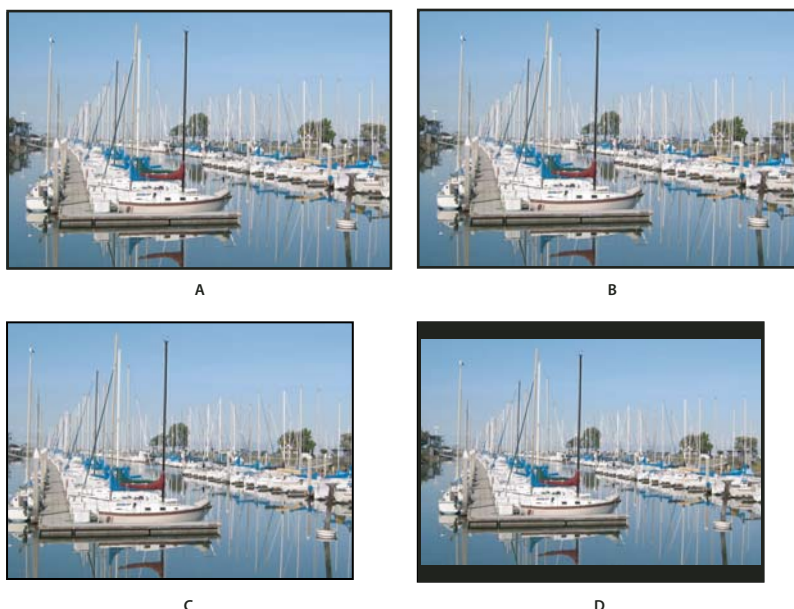
Proporción de aspecto de fotogramas

La *proporción de aspecto de fotogramas* indica la relación entre la anchura y la altura en las dimensiones de una imagen. Por ejemplo, DV NTSC tiene una proporción de aspecto de fotogramas de 4:3 (o una anchura de 4,0 por una altura de 3,0) y un fotograma de pantalla ancha típico tiene una proporción de aspecto de 16:9. Muchas videocámaras que tienen un modo de pantalla ancha pueden grabar con esta proporción de aspecto. Muchas películas se han filmado utilizando proporciones de aspecto aún mayores.



Proporción de aspecto de fotogramas de 4:3 (izquierda) y de 16:9 más ancha (derecha)

Al importar clips tomados en una determinada proporción de aspecto de fotogramas en un proyecto que utiliza otra proporción de aspecto de fotogramas distinta, hay que decidir cómo conciliar los valores diferentes. Por ejemplo, hay dos técnicas muy comunes para mostrar una película de pantalla ancha con una proporción de aspecto de fotogramas de 16:9 en una televisión estándar con una proporción de aspecto de fotogramas de 4:3. Se puede ajustar toda la anchura del fotograma 16:9 en un fotograma negro de 4:3 (denominado *panorámica*) que hace aparecer bandas negras por encima y por debajo del fotograma de la pantalla. También se puede llenar el fotograma 4:3 verticalmente con toda la altura del fotograma 16:9, variando la posición horizontal del fotograma 16:9 tras el fotograma 4:3 para que en éste se vea la acción más importante (este fotograma se denomina *panorámico y zoom*). En Adobe Premiere Pro, se pueden llevar a cabo ambas técnicas mediante propiedades del efecto Movimiento, como Posición y Escala.



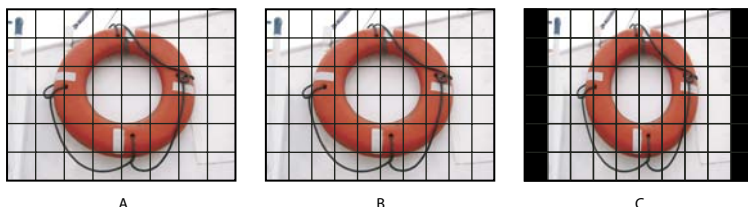
Pantallas NTSC

A. Material de archivo NTSC de 16:9 B. Visualización en un reproductor de DVD con el formato de pantalla ancha original en una televisión de pantalla ancha C. Imagen 16:9 en una televisión de 4:3 recortada con la función de panorámica y exploración automática D. Imagen 16:9 en una televisión de 4:3 con la función de panorámica automática para reducir el tamaño del fotograma completo y ver toda la imagen

Proporción de aspecto de píxeles

La *proporción de aspecto de píxeles* indica la relación entre la anchura y la altura en un único píxel de un fotograma. Las proporciones de aspecto de píxeles varían porque los diferentes sistemas de vídeo realizan distintos supuestos sobre el número de píxeles necesarios para llenar un fotograma. Por ejemplo, muchos estándares de vídeo para equipos informáticos definen un fotograma de proporción de aspecto de 4:3 como 640 píxeles de anchura por 480 de altura, lo que produce píxeles cuadrados. Los estándares de vídeo como DV NTSC definen un fotograma de proporción de aspecto 4:3 como 720 x 480 píxeles, lo que produce píxeles rectangulares y más estrechos ya que hay más píxeles en la misma anchura. Los píxeles de vídeo para equipos de este ejemplo tienen una proporción de aspecto de píxeles de 1:1 (cuadrada) mientras que los píxeles de DV NTSC tienen una proporción de 0,9 (no cuadrada). Los píxeles DV, que siempre son rectangulares, se orientan verticalmente en sistemas que producen vídeo NTSC y horizontalmente en sistemas que producen vídeo PAL. Adobe Premiere Pro muestra la proporción de aspecto de píxeles de un clip junto a la miniatura del clip en el panel Proyecto.

Si se muestran píxeles rectangulares en un monitor de píxeles cuadrados sin alteración, las imágenes aparecerán distorsionadas, por ejemplo, los círculos aparecerán como óvalos. No obstante, si se muestran en un monitor de difusión, las imágenes aparecerán con las proporciones correctas porque estos monitores utilizan píxeles rectangulares. Adobe Premiere Pro puede mostrar y ofrecer sin distorsión clips de distintas proporciones de aspecto de píxeles. Esto se debe a que intenta conciliar automáticamente esas proporciones con la proporción de aspecto de píxeles del proyecto. Puede que, en ocasiones, se visualice un clip distorsionado si Adobe Premiere Pro interpreta incorrectamente la proporción de aspecto de píxeles. Se puede corregir la distorsión especificando manualmente la proporción de aspecto de píxeles del clip original.



Proporciones de aspecto de píxeles y de fotogramas

A. Imagen 4:3 de píxeles cuadrados visualizada en un monitor de 4:3 píxeles cuadrados (equipo) B. Imagen 4:3 de píxeles cuadrados interpretada correctamente para ser visualizada en un monitor de 4:3 píxeles no cuadrados (televisión) C. Imagen 4:3 de píxeles cuadrados interpretada incorrectamente para ser visualizada en un monitor de 4:3 píxeles no cuadrados (televisión)

Utilización de recursos con distintas proporciones de aspecto

Adobe Premiere Pro intenta conservar automáticamente la proporción de aspecto de la imagen de los recursos importados, en ocasiones, cambiando la proporción de aspecto de píxeles, las dimensiones del fotograma o ambas cosas, para que el recurso no aparezcan recortados o distorsionados cuando se utilizan en una secuencia. Los recursos creados en una aplicación Adobe Creative Suite contienen metadatos que permiten a Adobe Premiere Pro realizar los cálculos automáticamente y de forma precisa. Para los recursos que carecen de estos metadatos, Adobe Premiere Pro aplica un conjunto de reglas para interpretar la proporción de aspecto de píxeles.

Al capturar o importar material de archivo NTSC con el tamaño de fotograma D1 de 720 x 486, el tamaño de fotograma ATSC de 704 x 480 o el tamaño de fotograma DV de 720 x 480, Adobe Premiere Pro define automáticamente la proporción de aspecto de píxeles para dicho recurso en D1/DV NTSC (0,9). Al capturar o importar material de archivo con el tamaño de fotograma HD de 1440 x 1080, Adobe Premiere Pro define automáticamente la proporción de aspecto de píxeles para dicho archivo en HD Anamórfico 1080 (1.33). Al capturar o importar material de archivo PAL con la resolución D1 o DV de 720 x 576, Adobe Premiere Pro define automáticamente la proporción de aspecto de píxeles para dicho archivo en D1/DV PAL (1,067).

Para otros tamaños de fotograma, Adobe Premiere Pro asume que el recurso fue diseñado con píxeles cuadrados y cambia la proporción de aspecto de píxeles y las dimensiones de fotograma para mantener la proporción de aspecto de imagen del recurso. Si el recurso importado aparece distorsionado, es posible que necesite cambiar la proporción de aspecto de píxeles manualmente.

Si arrastra un recurso a una secuencia, Adobe Premiere Pro lo centra en el fotograma del programa de forma predeterminada. Según su tamaño de fotograma, la imagen resultante puede ser demasiado pequeña o estar demasiado recortada para las necesidades del proyecto. Si es así, es posible que necesite cambiar la escala. Puede hacer esto manualmente o dejar que Adobe Premiere Pro lo haga automáticamente siempre que arrastre un recurso a una secuencia.

Siempre es recomendable comprobar que los archivos se están interpretando correctamente. Puede leer las dimensiones de fotograma de un recurso y su proporción de aspecto de píxeles cerca de la previsualización en miniatura y en la columna Información de vídeo del panel Proyecto. También encontrará estos datos en el cuadro de diálogo Propiedades del recurso, el cuadro de diálogo Material de archivo y el panel Información.

Véase también

“Restauración de un logotipo a su tamaño o proporción de aspecto original” en la página 207

“Acerca del panel Info” en la página 15

Cambio de las proporciones de aspecto de píxeles

El ajuste preestablecido seleccionado al crear un proyecto define las proporciones de aspecto de píxeles para el mismo. Éstas no se podrán cambiar una vez guardado el archivo de proyecto, pero sí podrá cambiar la proporción de aspecto de píxeles que Adobe Premiere Pro asume para recursos individuales. Por ejemplo, si un recurso de píxeles cuadrados generado por un programa de gráficos o de animación aparece distorsionado en Adobe Premiere Pro, puede corregir su proporción de aspecto de píxeles para corregirlo. Al asegurarse de que todos los archivos se interpretan correctamente, se puede combinar material de archivo con diferentes proporciones en el mismo proyecto y generar una salida que no distorsione las imágenes resultantes.

- 1 Seleccione el archivo en el panel Proyecto.
- 2 Seleccione Archivo > Interpretar material de archivo, especifique opciones en la sección Proporción de aspecto de píxeles y haga clic en Aceptar.

Véase también

“Ajuste de la proporción de aspecto de píxeles de una imagen fija importada” en la página 82

Escalado manual de los recursos

Si arrastra un recurso a una secuencia, Adobe Premiere Pro mantiene su tamaño de fotograma y centra el recurso en el fotograma del programa de forma predeterminada. Puede ajustar la escala del recurso sin distorsionarlo si su proporción de aspecto de píxeles se interpretan correctamente.

- 1 Arrastre el recurso a una secuencia y selecciónelo.
- 2 Abra el panel Controles de efectos.
- 3 Haga clic en la flecha ► situada junto al efecto Movimiento para ver los controles de movimiento.
- 4 Haga clic en la flecha situada junto al control Escala dentro del efecto Movimiento para ver el regulador de la escala.
- 5 Deslice el regulador Escala hacia la izquierda o la derecha para disminuir o aumentar el tamaño del fotograma.

Escalado automático de los recursos

Si arrastra un recurso a una secuencia, Adobe Premiere Pro mantiene su tamaño de fotograma y centra el recurso en el fotograma del programa. En su lugar, puede escalar los recursos importados al tamaño predeterminado de fotograma del proyecto automáticamente.

- 1 Elija Edición > Preferencias > General.
- 2 Seleccione Escalar por defecto a tamaño de fotograma.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Acerca del material de archivo de píxeles cuadrados

Muchos programas de gráficos y animación generan recursos de píxeles cuadrados destinados a ser visualizados en monitores de equipos con píxeles cuadrados. Sin embargo, Adobe Premiere Pro genera normalmente archivos con píxeles no cuadrado para visualizarlos en aparatos de televisión. Adobe Premiere Pro ajusta automáticamente los recursos con píxeles cuadrados a la proporción de aspecto de píxeles del proyecto. Una vez ajustado el recurso, ya no tendrá su proporción de aspecto de fotogramas original. Además, seguramente su proporción de aspecto de fotogramas no coincidirá con la del proyecto, aunque sí coincidiera antes del ajuste.

Por ejemplo, imagine que ha generado un recurso con píxeles cuadrados de 720 x 540 y que lo importa a un proyecto DV Adobe Premiere Pro con una proporción de aspecto de píxeles de 720 x 540. En este caso, el recurso será más ancho que la pantalla se ajuste. Puede usar el control Escala para ajustar el tamaño del fotograma del recurso dentro del fotograma del proyecto. Sin embargo, para mantener las proporciones de aspecto de fotogramas del recurso, Adobe Premiere Pro a menudo necesita recortar el recurso o escalarlo dentro de las barras negras.

Puede evitar este tipo de recorte y escalado generando recursos desde programas de animación o de gráficos con píxeles cuadrados en una proporción de aspecto de fotograma que, cuando se ajuste, coincida exactamente con el tamaño de fotograma del proyecto. Para obtener los mejores resultados, elija un programa como Adobe Photoshop y After Effects que incluya ajustes de la proporción de aspecto de píxeles y ajuste las dimensiones de fotograma y la proporción de aspecto de los píxeles para que coincidan con los de su proyecto. Si el ajuste de la proporción de aspecto de píxeles no está disponible en el programa, no intente hacer coincidir las dimensiones de fotograma (por ejemplo, 720 x 540). En su lugar, compruebe que la proporción de aspecto de fotogramas global coincide con la de su proyecto (por ejemplo, 4:3 o 16:9). Adobe Premiere Pro ajusta automáticamente el vídeo para que no se distorsione.

Si su programa de píxeles cuadrados necesita dimensiones de fotograma, use la opción que coincida con la salida del proyecto:

- 4:3 DV (NTSC) o ATSC SD: crea y guarda el archivo con píxeles cuadrados a 720 x 534.
- 4:3 D1 (NTSC): crea y guarda el archivo con píxeles cuadrados a 720 x 540.
- 4:3 DV o D1 (PAL): crea y guarda el archivo a 768 x 576.
- 16:9 DV (NTSC): crea y guarda el archivo a 864 x 480.
- 16:9 D1 (NTSC): crea y guarda el archivo a 864 x 486.
- 16:9 DV o D1 (PAL): crea y guarda el archivo a 1024 x 576.
- 16:9 1080i HD: crea y guarda el archivo a 1920 x 1080.
- 16:9 720p HD: crea y guarda el archivo a 1280 x 720.

Corrección de interpretaciones incorrectas recurrentes

Adobe Premiere Pro asigna automáticamente proporciones de aspecto de píxeles a archivos según un archivo de reglas. Si un tipo específico de imagen se interpreta incorrectamente de forma recurrente al importarlo, puede cambiar la regla relevante.

- 1 Abra un editor de texto, como Bloc de notas.
- 2 Desde el editor de texto, vaya a la carpeta Plugins de Adobe Premiere Pro.
- 3 Abra el archivo con el nombre Reglas de interpretación.txt.
- 4 Edite la regla que desea modificar y elija Guardar.

Proporciones de aspecto de píxeles habituales para recursos

Proporciones de aspecto de píxeles habituales para recursos

Recurso	Proporción de aspecto de píxeles	Cuándo se debe utilizar
Píxeles cuadrados	1.0	Su material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 640 x 480 ó 648 x 486, es 1920 x HD (no HDV o DVCPRO HD), es 1280 x 720 HD ó HDV, o se ha exportado de una aplicación que no es compatible con píxeles no cuadrados. Este ajusta también puede ser apropiado para material de archivo que se haya transferido desde películas o para proyectos personalizados.
D1/DV NTSC	0.9	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 720 x 486 ó 720 x 480 y desea que el resultado tenga una proporción de aspecto de fotogramas de 4:3. Este ajusta también puede ser apropiado para material de archivo exportado desde una aplicación que utilice píxeles no cuadrados, como las aplicaciones de animación 3D.
D1/DV NTSC Pantalla ancha	1.2	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 720 x 486 ó 720 x 480 y desea que el resultado tenga una proporción de aspecto de fotogramas de 16:9.

Recurso	Proporción de aspecto de píxeles	Cuándo se debe utilizar
D1/DV PAL	1.0666	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 720 x 576 y desea que el resultado tenga una proporción de aspecto de fotogramas de 4:3.
D1/DV PAL Pantalla ancha	1.422	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 720 x 576 y desea que el resultado tenga una proporción de aspecto de fotogramas de 16:9.
Anamórfico 2:1	2.0	El material de archivo se tomó con lentes de película anamórfica o se ha transferido de forma anamórfica desde un fotograma de película con una proporción de aspecto de 2:1.
HDV 1080/DVCPRO HD 720 (After Effects), HD Anamorphic 1080 (Adobe Premiere Pro)	1.33	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 1440 x 1080 ó 960 x 720 y se desea que el resultado tenga una proporción de aspecto de fotogramas de 16:9.
DVCPRO HD 1080 (sólo en After Effects)	1.5	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 1280 x 1080 y desea que el resultado tenga una proporción de aspecto de fotogramas de 16:9.

Proyectos de 24P

Acerca del material de archivo de 24P

Ya que Adobe Premiere Pro admite material de archivo de 24P, sólo es necesario realizar preparaciones mínimas para capturar, importar y exportar proyectos de 24P. Adobe Premiere Pro incluye ajustes preestablecidos de proyecto para 24P; tras crear un proyecto de 24P, el material de archivo se importa y captura de la forma habitual.

Adobe Premiere Pro también incluye dos opciones para reproducir material de archivo de 24P. Ambas opciones convierten el material de archivo para que se reproduzca a 29,97 fps, pero lo hace con sutiles diferencias visuales y de rendimiento.

En Adobe Premiere Pro, se pueden editar imágenes capturadas mediante esquemas de entrelazado 24P y 24P Advance (24PA). Estos formatos permiten capturar material de archivo en cinta NTSC DV a 24 fotogramas progresivos por segundo.

El trabajo con modos de 24P es útil cuando se intenta crear un DVD de búsqueda progresiva. Ya que Adobe Premiere Pro reconoce modos de 24P, se pueden realizar capturas y ediciones en el programa. A continuación, se puede utilizar Adobe Media Encoder para exportar el archivo desde Adobe Premiere Pro. Tras exportar el archivo, se puede abrir en Adobe Encore DVD, crear el DVD y, a continuación, exportar y grabar el proyecto simultáneamente a DVD como un flujo MPEG-2 de 24P. El DVD resultante se podrá reproducir en cualquier reproductor de DVD y no mostrará defectos de entrelazado, siempre y cuando se disponga de una televisión y un reproductor de DVD de 480p (con búsqueda progresiva). También se puede exportar el proyecto Adobe Premiere Pro de 24P en un formato, como las secuencias de imágenes fijas, adecuado para transferir a una película.

Nota: Adobe Premiere Pro admite archivo de material de 24P y 24PA sólo desde cámaras que utilizan esquemas de 24P.

Creación de un proyecto de 24P

- 1 Abra un proyecto nuevo.
- 2 En el cuadro de diálogo Nuevo proyecto, seleccione la ficha Cargar ajustes preestablecidos.
- 3 En la lista de ajustes preestablecidos disponibles, seleccione la carpeta DV - 24P.
- 4 Seleccione el formato 24P que coincida con el material de archivo.
- 5 Seleccione una ubicación, escriba un nombre para el proyecto y haga clic en Aceptar.

Nota: Si captura material de archivo de 24P, Adobe Premiere Pro reconoce el material de archivo como 24P y lo trata en consecuencia, independientemente de los ajustes del proyecto.

Definición de las opciones de reproducción de 24P

1 Elija Proyecto > Ajustes del proyecto > Generales.

2 Haga clic en el botón Ajustes de reproducción.

3 En el panel Método de conversión de 24P, seleccione una de las siguientes opciones:

Repetir fotograma (ABBCD) Duplica fotogramas donde es necesario para mantener la reproducción a 29,97 fps. Esta opción utiliza menos recursos de la CPU.

Fotograma entrelazado (2:3:3:2) Combina los fotogramas en un esquema similar al telecine para mantener la reproducción a 29,97 fps. Esta opción proporciona una reproducción regular pero utiliza más recursos de la CPU.

4 En el cuadro de diálogo Ajustes de reproducción, haga clic en Aceptar y, a continuación, vuelva a hacer clic en Aceptar en el cuadro de diálogo Ajustes del Proyecto.

Simulación de la transferencia de archivos

Adobe Premiere Pro convierte, de forma predeterminada, material de archivo DV de 24P para reproducir a 24P. Si, de todas formas, prefiere la apariencia de transferencia de película, puede hacer que reproduzca material de archivo de 24 fps a 29,97 fps.

Además, puede aplicar todos los efectos de plugin con aspecto de película de otros fabricantes a la secuencia maestra. Estos plugins a menudo pueden llevar a cabo conversiones a un estilo similar al telecine o agregar corrección de color o granulado para simular varios tipos de película. Preste especial atención a la iluminación y, durante el disparo, use trípodes y efectúe panorámicas lentas para crear la apariencia de haber utilizado una cámara de película pesada. Si presta atención a estos detalles conseguirá que su proyecto tenga una mayor apariencia de película.

1 Haga clic con el botón derecho en un clip de 24P en el panel Proyecto.

2 Seleccione Interpretar material de archivo.

3 Debajo de Velocidad de fotograma, seleccione Quitar menú desplegable de 24p DV.

4 Haga clic en Aceptar.

Acerca del código de tiempo de 24P

Al importar material de archivo de 24P, Adobe Premiere Pro lo trata como material de archivo de búsqueda progresiva de 23,976 fps. Por ello, al trabajar con material de archivo de 24P en un proyecto de 24P, el código de tiempo se muestra como 24 fps. No obstante, la cámara graba y registra material de archivo de 24P en código de tiempo de fotograma no eliminado de 30 fps. Al registrar material de archivo de 24P para captura, se registran archivos según el recuento del código de tiempo de la cámara de fotograma no eliminado de 30 fps.

Por ejemplo, un clip registrado para captura puede tener un punto de entrada de 00:01:00:28. No obstante, como clip sin conexión en un proyecto de 24P, el punto de entrada aparece como 00:01:00:23. Además, mezclar material de archivo de fotograma no eliminado con material de archivo de fotograma eliminado puede provocar diferencias mayores en la visualización del código de tiempo entre el proyecto y el clip, con los minutos, los segundos y todas las duraciones aparentemente desincronizadas. Recuerde estas discrepancias cuando edite.

Visualización del código de tiempo de origen de 24P

Si utiliza código de tiempo de fotograma no eliminado de 30 fps para proyectos con material de archivo de 24P, Adobe Premiere Pro elimina cada quinto fotograma del recuento del código de tiempo del material de archivo de 24P. Al visualizar las propiedades del clip de 24P, la velocidad de fotograma se muestra como 23,976, pero la base de tiempo se muestra como 29,97. Si prefiere que se muestre el código de tiempo original del clip, realice una de las acciones siguientes:

1 Haga clic con el botón derecho en el clip en el panel Proyecto.

2 Seleccione Interpretar material de archivo > Usar velocidad de fotograma de archivo.

Mejora del rendimiento

Acerca de los discos de memoria virtual

Cuando usted edita un proyecto, Adobe Premiere Pro utiliza el espacio del disco para almacenar archivos necesarios para dicho proyecto, como el audio y el vídeo capturado, el audio conformado y los archivos de previsualización que haya creado manualmente, o que se hayan generado automáticamente al exportarlos a determinados formatos. Adobe Premiere Pro utiliza archivos de audio conformado y de previsualización para optimizar el rendimiento, lo que facilita la edición en tiempo real, una calidad de coma flotante de 32 bits y un rendimiento eficiente.

Todos los discos de memoria virtual se conservan a lo largo de las sesiones de trabajo. Si elimina los archivos de previsualización o de audio conformado, Adobe Premiere Pro volverá a crearlos automáticamente.

De forma predeterminada, los archivos de disco de memoria virtual se almacenan al guardarse el proyecto. Es necesario aumentar el espacio del disco de memoria virtual a medida que las secuencias van creciendo o se vuelven más complejas. Para obtener un mejor rendimiento, se recomienda dedicar uno o varios discos duros estrictamente a los recursos de medio. Especifique estos discos dedicados como sus discos de memoria virtual. Si su sistema dispone de varios discos, puede utilizar el comando Editar > Preferencias > Discos de memoria virtual para especificar el disco que Adobe Premiere Pro utilizará para los archivos de medios. Esto es mejor cuando se configura un proyecto nuevo.

En cuanto al rendimiento, resulta más conveniente dedicar un disco distinto a cada tipo de recurso, pero también puede especificar carpetas en el mismo disco. Se pueden especificar ubicaciones únicas de discos de memoria virtual para los siguientes tipos de archivo:

Vídeo capturado Archivos de vídeo creados mediante Archivo > Capturar.

Audio capturado Archivos de audio creados mediante Archivo > Capturar.

Previsualizaciones de vídeo Archivos creados al utilizar el comando Secuencia > Procesar área de trabajo, exportar a un archivo de película, o exportar a un dispositivo. Si el área previsualizada incluye efectos, estos efectos se procesarán a máxima calidad en el archivo de previsualización.

Previsualizaciones de audio Archivos creados al utilizar el comando Línea de tiempo > Procesar área de trabajo, utilizar el comando Clip > Opciones de audio > Procesar y reemplazar, exportar a un archivo de película, o exportar a un dispositivo DV. Si el área previsualizada incluye efectos, éstos se procesarán a máxima calidad en el archivo de previsualización.

Caché de medios Archivos creados por la función Media Cache, incluidos archivos de audio conformados, archivos de audio PEK y archivos de índice de vídeo (para MPEG).

Codificación de DVD Archivos creados al exportar las películas a una carpeta DVD.

Especificación de discos de memoria virtual

Los discos de memoria virtual se configuran en el panel Disco de memoria virtual del cuadro de diálogo Preferencias. Antes de cambiar los ajustes del disco de memoria virtual, puede verificar la cantidad de espacio libre en el disco del volumen seleccionado consultando la casilla situada a la derecha de la ruta. Si la ruta es demasiado larga para leerla, coloque el puntero sobre el nombre de la misma y aparecerá la ruta completa en una información sobre herramientas.

1 Seleccione Editar > Preferencias > Discos de memoria virtual.

2 Identifique una ubicación para cada tipo de archivo nombrado en el cuadro de diálogo. Adobe Premiere Pro crea una subcarpeta nombrada para cada tipo de archivo (por ejemplo, vídeo capturado) y almacena los archivos asociados de la carpeta en ella. El menú desplegable muestra tres ubicaciones predeterminadas:

Mis documentos Guarda los archivos de memoria virtual en la carpeta Mis documentos.

Igual que el proyecto Guarda los archivos de memoria virtual en la misma carpeta en la que está guardado el archivo del proyecto.

Personalizado Permite especificar una ubicación de su elección. Seleccione Personalizada, haga clic en Examinar y busque cualquier carpeta disponible.

Maximización del rendimiento de los discos de memoria virtual

Para obtener el máximo rendimiento, siga las pautas siguientes:

- Si su equipo dispone de un solo disco duro, piense en dejar todas las opciones de discos de memoria virtual con sus ajustes predeterminados.
- Configure los discos de memoria virtual en uno o en más discos duros independientes. En Adobe Premiere Pro, se puede configurar cada tipo de disco duro en su propio disco (por ejemplo, un disco para vídeo capturado y otro para audio capturado).
- Especifique sólo las particiones formateadas para el formato de archivo NTFS como discos de memoria virtual. Las particiones FAT32 no admiten tamaños de archivo grandes.
- Especifique el disco duro más rápido para capturar material de archivo y guardar archivos de memoria virtual. Puede utilizar un disco más lento para los archivos de previsualización de audio y los archivos del proyecto.
- Especifique sólo los discos conectados a su equipo. Un disco duro localizado en una red es, normalmente, demasiado lento. Evite utilizar medios extraíbles ya que Adobe Premiere Pro necesita acceder siempre a los discos de memoria virtual. Los discos de memoria virtual se conservan para cada proyecto, incluso al cerrarlos. Se vuelven a utilizar cuando se abre de nuevo el proyecto asociado a ellos. Si los discos de memoria virtual se almacenan en medios extraíbles y éstos se extraen de la unidad, dichos discos no estarán disponibles para Adobe Premiere Pro.
- Aunque un único disco se puede dividir en particiones y configurarlas como discos de memoria virtual, esto no mejora el rendimiento, ya que el mecanismo del disco duro único actúa como obstáculo. Para obtener unos resultados óptimos, configure los volúmenes de discos de memoria virtual que estén en unidades separadas físicamente.

Corrección de errores

Corrección de errores

Si cambia de opinión o comete algún error, Adobe Premiere Pro le ofrece distintos modos de deshacer su trabajo. Puede deshacer sólo aquellas acciones que afectan al programa de vídeo; por ejemplo, puede deshacer una edición, pero no el desplazamiento de una ventana.

❖ Realice una de las acciones siguientes:

- Para deshacer el cambio más reciente, elija Editar > deshacer. (Puede deshacer secuencialmente hasta los 100 cambios más recientes realizados en el proyecto en cualquier panel de Adobe Premiere Pro.)
- Para saltar a un estado específico del proyecto desde que éste se abrió, seleccione un elemento en el panel Historia.
- Para deshacer todos los cambios realizados desde la última vez que guardó el proyecto, seleccione Archivo > Volver.
- Para deshacer los cambios realizados desde la última vez que guardó el proyecto, abra una versión anterior del proyecto en la carpeta Almacenamiento automático de Premiere y, a continuación, elija Archivo > Guardar como para almacenar el proyecto en una ubicación fuera de la carpeta Almacenamiento automático de Premiere. El número de versiones anteriores guardadas depende de los ajustes de las preferencias de Guardado automático.
- Pulse la tecla Esc para detener un cambio que Adobe Premiere Pro esté procesando (por ejemplo, cuando visualice una barra de progreso).
- Para cerrar un cuadro de diálogo sin aplicar los cambios, haga clic en Cancelar.
- Para volver a los valores predeterminados de un efecto aplicado, haga clic en el botón Restablecer para ese efecto en el panel Controles de efectos.

Véase también

“Cambio de los ajustes de Guardado automático” en la página 26

“Apertura de un proyecto de Guardado automático” en la página 26

Panel Historia

Utilice el panel Historia para saltar a un estado del proyecto creado durante la sesión de trabajo actual. Cada vez que se aplica un cambio a una parte del proyecto, el nuevo estado del proyecto se agrega al panel. Puede modificar el proyecto desde el estado que seleccione. Los estados de historia no están disponibles para las acciones realizadas dentro de los paneles Captura y Titulador.

Estas instrucciones le ayudarán con el panel Historia:

- Los cambios a nivel de programa, como los cambios realizados en paneles, ventanas y preferencias, no son cambios del proyecto en sí, por eso no se agregan al panel Historia.
- Tras haber cerrado y vuelto a abrir el proyecto, los estados anteriores ya no están disponibles en el panel Historia.
- El estado más antiguo es el primero de la lista y el más reciente es el último.
- Cada estado aparece con el nombre de la herramienta o comando utilizado para cambiar el proyecto, así como con un icono que representa la herramienta o el comando. Algunas acciones generan un estado para cada panel afectado por esta acción, como el Titulador. Las acciones realizadas en ese panel se tratan como un solo estado en el panel Historia.
- La selección de un estado atenúa los anteriores, para indicar qué cambios serán eliminados si trabaja desde el proyecto con ese estado.
- Si selecciona un estado y luego cambia el proyecto, eliminará todos los estados anteriores.

Uso del panel Historia

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para seleccionar un estado, haga clic en el nombre del estado en el panel Historia.
- Para desplazarse por el panel Historia, deslice el regulador o la barra de desplazamiento del panel, o bien elija Paso adelante o Paso atrás del menú del panel.
- Para eliminar un estado del proyecto, seleccione el estado. Luego elija Eliminar del menú del panel o haga clic en el icono Eliminar y después haga clic en Aceptar. Alternativamente, haga clic en el icono Eliminar mientras pulsa la tecla Alt.
- Para borrar todos los estados del panel Historia, elija Borrar historia en el menú del panel.

Capítulo 4: Adobe Bridge

Conceptos básicos de Bridge

Acerca de Adobe Bridge

Adobe Bridge es una aplicación multiplataforma que se suministra con Adobe Creative Suite y Adobe Production Studio. Bridge se puede utilizar para organizar, examinar y localizar los recursos necesarios con el fin de crear contenidos para impresión, para la Web, la televisión, DVD, película y dispositivos móviles. Bridge conserva archivos nativos de Adobe (como PSD y PDF) y archivos de aplicaciones que no son de Adobe para simplificar el acceso a los mismos. Puede arrastrar recursos a sus diseños, proyectos y composiciones según sea necesario, previsualizarlos e incluso agregar metadatos (información del archivo), para simplificar la localización de los archivos.

Buscar archivos Desde Bridge puede ver, buscar, ordenar, gestionar y procesar archivos de imagen. Puede emplear Bridge para crear carpetas nuevas; cambiar de nombre, mover y eliminar archivos; editar metadatos; girar imágenes y ejecutar comandos de lotes. También puede ver información sobre los archivos y los datos importados desde la cámara digital o DV.

Version Cue Si tiene Adobe Creative Suite 2, puede usar Bridge como ubicación central desde la que usar Adobe Version Cue*. Desde Bridge puede examinar todos los archivos de un proyecto en un solo lugar sin que sea necesario iniciar la aplicación nativa para cada archivo, incluso archivos de aplicaciones distintas a Adobe. También puede crear nuevos proyectos Version Cue, eliminar proyectos, crear versiones, guardar alternativas y definir privilegios de acceso en Bridge.

Nota: Adobe Version Cue no está incluido en Production Studio.

Bridge Center Si tiene Adobe Creative Suite 2, Adobe Bridge incluye Bridge Center, donde puede ver nuevos lectores en su explorador Web, ver sus actividades más recientes, leer consejos y trucos para utilizar los productos Adobe, guardar grupos de archivos y mucho más. Los usuarios de Adobe Creative Suite 2 también pueden utilizar Bridge para especificar los ajustes de administración del color y acceder a guiones que ayuden a automatizar su flujo de trabajo.

Nota: Bridge Center no está incluido en Production Studio.

RAW de cámara Si tiene Adobe Photoshop* o Adobe After Effects instalados, puede abrir o importar archivos RAW de cámara desde Bridge, editarlos y guardarlos en un formato compatible con Photoshop. Puede editar los ajustes de la imagen directamente en el cuadro de diálogo RAW de cámara sin iniciar Photoshop. Aunque no esté instalado Photoshop o After Effects, puede previsualizar los archivos RAW de cámara en Bridge.

Stock Photos Haga clic en Adobe Stock Photos en el panel Favoritos de Bridge para buscar imágenes exentas de canon en las principales bibliotecas de existencias. Puede descargar versiones gratuitas de baja resolución de las imágenes y probarlas en los proyectos antes de adquirirlas.

Administración de color Puede utilizar Bridge para sincronizar los ajustes de color en las aplicaciones de Adobe Creative Suite 2. Esta sincronización garantiza que los colores tengan la misma apariencia independientemente de la aplicación de Creative Suite en la que los esté visualizando.

Véase también

“Acerca de Adobe Stock Photos” en la página 51

Área de trabajo de Bridge

Éstos son los componentes principales de la ventana de Adobe Bridge:

Menú Buscar en Muestra la jerarquía de carpetas, así como las carpetas de favoritos y de elementos recientes. Este menú ofrece una forma rápida de buscar las carpetas que contienen los elementos que desea mostrar. El menú se encuentra en la parte superior de la ventana de Bridge.

Panel Favoritos Permite acceder con rapidez a carpetas, Adobe Stock Photos y colecciones. Si tiene Adobe Creative Suite 2, también tiene acceso a Version Cue y Bridge Center.

El panel Carpetas Muestra la jerarquía de carpetas. Se utiliza para desplazarse a la carpeta correcta.


El panel Previsualizar Muestra una previsualización del archivo seleccionado. La previsualización está separada de la miniatura que se visualiza en el área de contenido, y normalmente es más grande que ella. Puede reducir o ampliar la vista previa.

El panel Metadatos Contiene información de metadatos del archivo seleccionado. Si hay varios archivos seleccionados, se muestran los datos compartidos (como palabras clave, fecha de creación y configuración de exposición).

El panel Palabras clave Ayuda a organizar las imágenes adjuntando palabras clave a las mismas.

Para iniciar y salir de Bridge, y para regresar a una aplicación

Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para abrir Bridge desde una aplicación, elija Archivo > Examinar desde la aplicación.
- (Windows) Para abrir Bridge directamente, seleccione Adobe Bridge en el menú Inicio.
- (Mac OS) Para abrir Bridge directamente, haga doble clic en el icono de Adobe Bridge . Se encuentra ubicado de forma predeterminada en la carpeta Aplicaciones/Adobe Bridge.
- Para salir de Bridge, seleccione Archivo > Salir (Windows) o Bridge > Salir de Bridge (Mac OS).
- Para volver a la última aplicación abierta que inició Bridge, seleccione Archivo > Volver a [Aplicación].



Si está instalado Production Studio, el uso de Archivo > Examinar para iniciar Bridge desde una aplicación de Production Studio permite hacer doble clic en un archivo para abrirlo o importarlo desde esa aplicación. Por ejemplo, si elige Archivo > Examinar desde Adobe Premiere y, a continuación, hace doble clic en un archivo de Photoshop, el archivo se agrega al panel de Premiere Project y no se abre en Photoshop.

Véase también

“Gestión de archivos con Bridge” en la página 42

Para crear y cerrar ventanas de Bridge

❖ Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione Archivo > Nueva ventana para crear una ventana de Bridge a tamaño completo.
- Seleccione Archivo > Cerrar ventana. En Windows, con este comando también se sale de Bridge.


Véase también

“Área de trabajo de Bridge” en la página 36

Para utilizar Bridge en el modo compacto



Cambie al modo Compacto si desea reducir la ventana de Bridge. En el modo Compacto, los paneles se ocultan y el área de contenido se simplifica. Un subconjunto de comandos comunes de Bridge sigue disponible en el menú emergente que se encuentra en el área superior derecha de la ventana.

De forma predeterminada, la ventana de Bridge del modo compacto flota encima de todas las demás ventanas. (En el modo completo, la ventana de Bridge puede moverse detrás de las ventanas de la aplicación.) Esta ventana flotante es útil porque siempre es visible y puede utilizarse cuando se trabaja en distintas aplicaciones. Por ejemplo, puede utilizar el modo Compacto después de seleccionar los archivos que va a utilizar y, a continuación, arrastrarlos a la aplicación según sea necesario.

1 Haga clic en el botón Cambiar a modo Compacto .

2 Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Elija los comandos en el menú de la parte superior derecha de la ventana de Bridge.

- Haga clic en el botón Cambiar a modo ultracompacto  para ocultar el área de contenido, lo cual minimiza aún más la ventana de Bridge. Puede hacer clic nuevamente en el botón para volver al modo Compacto.
- Haga clic en el botón Cambiar a modo completo  para volver al modo completo, que muestra el área y los paneles de contenido y permite a Bridge moverse por detrás de la ventana de aplicación actual.


Véase también

“Área de trabajo de Bridge” en la página 36

Ajuste de la ventana de Bridge

Puede ajustar la ventana de Bridge moviendo y cambiando el tamaño de los paneles. Por ejemplo, puede agrandar el panel Previsualizar para mostrar miniaturas más grandes. Sin embargo, no puede desplazar paneles fuera de la ventana de Bridge.

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Arrastre un panel por su pestaña hacia arriba o hacia abajo a otra área del panel.
- Arrastre la barra de división horizontal entre paneles para agrandarlos o hacerlos más pequeños.
- Arrastre la barra de división vertical entre los paneles y el área de contenido a la derecha o a la izquierda para cambiar el tamaño de los paneles o el área de contenido.
- Haga clic en el botón Mostrar/ocultar paneles , situado en la parte inferior izquierda de la ventana de Bridge para mostrar u ocultar los paneles.
- Elija Vista, seguido del nombre del panel que desee visualizar u ocultar.

Véase también

“Área de trabajo de Bridge” en la página 36

Selección de espacios de trabajo de Bridge

Un espacio de trabajo de Bridge es un diseño o configuración determinados del área de trabajo. Puede seleccionar un espacio de trabajo creado anteriormente o un espacio de trabajo personalizado que haya guardado anteriormente.

❖ Seleccione Ventana, seguido del nombre del espacio de trabajo que desea, o Ventana > Espacio de trabajo, seguido de uno de los siguientes comandos:

Cuadro de iluminación Sólo muestra el área de contenido de Bridge, para que pueda concentrarse en ver los archivos.

Navegador de archivos Muestra el área de contenido en la vista Miniaturas, junto con el panel Favoritos y el panel Carpetas.

Enfoque de metadatos Muestra el área de contenido en la vista Miniaturas, junto con el panel Metadatos que se muestra de manera perfectamente visible.

Enfoque de tira de diapositivas Sólo muestra el área de contenido, en la vista Tira de diapositivas.

Para guardar y eliminar espacios de trabajo de Bridge

Puede guardar el diseño de Bridge actual (es decir, la configuración del área de trabajo) como espacio de trabajo y volver a utilizarlo más tarde. Al guardar Bridge en distintas configuraciones, puede trabajar en (y cambiar rápidamente entre) diferentes diseños del área de trabajo. Por ejemplo, puede usar un espacio de trabajo para ordenar fotografías nuevas y otro para trabajar con archivos de Adobe InDesign.

❖ Seleccione Ventana > Espacio de trabajo, seguido de uno de estos comandos:

Guardar espacio de trabajo Guarda el diseño de Bridge actual como espacio de trabajo para poder volver a utilizarlo más tarde, incluso aunque mueva un panel o cambie la vista en el área de contenido. Si elige este comando, introduzca un nombre para el espacio de trabajo y haga clic en Guardar. También puede asignar un método abreviado de teclado al espacio de trabajo y especificar si desea guardar la ubicación de la ventana de Bridge como parte del espacio de trabajo.

Eliminar espacio de trabajo Elimina el espacio de trabajo guardado. Si elige este comando, seleccione el espacio de trabajo en el menú y haga clic en Eliminar.

Restaurar al espacio de trabajo predeterminado Restaura el espacio de trabajo a la configuración predeterminada.

Definición de las preferencias de Bridge

1 Elija Edición > Preferencias (Windows) o Bridge > Preferencias (Mac OS).

2 Seleccione cualquiera de las categorías de preferencias de la izquierda:

General Controla la configuración de aspecto general.

Metadatos Controla qué secciones y qué campos aparecen en el panel Metadatos.

Etiquetas Asigna nombres de cada etiqueta de color y especifica si es necesario pulsar Ctrl como parte de la combinación del método abreviado del teclado para aplicar etiquetas y clasificaciones a los archivos.

Asociaciones de archivo Especifica qué aplicación se va a utilizar desde Bridge para abrir los archivos del tipo nombrado. Para cualquier tipo de archivo, puede hacer clic en el nombre de la aplicación (o Ninguno) y hacer clic en Explorar para buscar la aplicación que se va a utilizar. También puede restaurar las asociaciones de tipos de archivos a sus valores predeterminados, así como ocultar cualquier tipo de archivo que no tenga ninguna aplicación asociada. Esto influye sólo en aquellos archivos que se abren con Bridge y anula los ajustes del Explorador (Windows) y Finder (Mac OS).

Adobe Stock Photos Especifica la configuración de Adobe Stock Photos.

Avanzada Especifica la configuración avanzada, incluyendo las opciones de caché y las opciones de idioma.

3 Haga clic en Aceptar.

Véase también

“Preferencias generales de Bridge” en la página 39

“Preferencias avanzadas de Bridge” en la página 40

“Definición de las preferencias de Adobe Stock Photos” en la página 58

Preferencias generales de Bridge

Defina una de las preferencias generales siguientes y haga clic en Aceptar:

Fondo Especifica la oscuridad del área de contenido en la que se muestran las miniaturas.

Información sobre herramientas Especifica si se va a mostrar la información de la ayuda de Bridge cuando coloque el puntero encima de un elemento. (Esta preferencia no afecta a la configuración de la información de herramientas de Version Cue, que muestra metadatos para los elementos.)

Líneas adicionales de metadatos de miniatura Especifica si se va a mostrar información adicional de metadatos con miniaturas en el área de contenido. Si selecciona esta opción, puede elegir el tipo de metadatos que se van a mostrar en el menú asociado. Puede ver hasta tres líneas adicionales de información.

Elementos favoritos Especifica qué elementos se van a mostrar en el panel Favoritos. Aparecen determinadas opciones atenuadas si no tiene dichos elementos.

Revelar scripts en el Explorador/Finder Abre la carpeta que contiene scripts (los comandos disponibles en el menú Herramientas).

Restaurar todos los cuadros de diálogo de advertencia Restaura los avisos de advertencia en Bridge a sus valores predeterminados.

Preferencias avanzadas de Bridge

Defina una de las preferencias avanzadas y haga clic en Aceptar:

No procesar archivos mayores de Especifica el tamaño de archivo máximo de los documentos para los que Bridge crea miniaturas automáticamente. Si se muestran archivos grandes se puede ralentizar el rendimiento.

Número de carpetas visitadas recientemente para mostrar en la ventana emergente Buscar en Define el número de las carpetas vistas más recientemente que aparecen en el menú Buscar en.

Idioma Define el idioma empleado en la interfaz de Bridge.

Hacer doble clic edita los ajustes de RAW de cámara en Bridge Abre los archivos RAW de cámara en el cuadro de diálogo RAW de cámara de Adobe en Bridge.

Utilizar un archivo de caché centralizado Coloca los dos archivos de caché creados para cada carpeta que se ven en una carpeta centralizada. Un caché centralizado es por general más sencillo de utilizar que un caché distribuido. Por ejemplo, cuando el caché está centralizado, no tiene que buscar en varias ubicaciones distribuidas si desea eliminar el caché. Para especificar un nuevo nombre o ubicación para esta carpeta de caché centralizado, haga clic en Seleccionar.

Utilizar los archivos de caché distribuidos cuando sea posible Si es posible, coloque los dos archivos de caché creados para cada carpeta que se muestra en la carpeta visualizada. Por ejemplo, no es posible colocar los archivos de caché en la carpeta mostrada si dicha carpeta se encuentra en un CD grabado. En ese caso, Bridge coloca en su lugar los archivos de caché en la carpeta centralizada. Sin embargo, si está grabando un CD, el uso de una caché distribuida significa que no es necesario exportar la caché al CD, porque ya se encuentra en la carpeta que se está grabando en el CD.

***Nota:** Los archivos de la caché son archivos ocultos. Para verlos en Bridge, elija Ver > Mostrar archivos ocultos.*

Para trabajar con el caché en Bridge

El caché almacena información acerca de miniaturas, metadatos y archivos para reducir los tiempos de carga cuando regresa a una carpeta vista anteriormente. Sin embargo, almacenar el caché ocupa espacio en el disco.

***Nota:** Al limpiar el caché se elimina el caché de metadatos y el caché de miniaturas. Si los metadatos no se pueden escribir en un archivo, también se pierde la información de la etiqueta y la clasificación.*

❖ Elija cualquiera de los siguientes comandos en el submenú Herramientas > Caché:

Crear caché para subcarpetas Crea, como un proceso de fondo, una caché para la carpeta seleccionada y todas las carpetas incluidas en ella (excepto alias/métodos abreviados a otras carpetas). De este modo se reduce el tiempo dedicado a esperar que la caché se visualice mientras busca en las subcarpetas.

Depurar caché para esta carpeta Borra el caché de la carpeta seleccionada. Este comando es útil si sospecha que el caché de una carpeta es antiguo y se tiene que volver a generar.

Depurar caché central Borra todo el caché centralizado y cualquier caché distribuido en la carpeta mostrada actualmente, liberando espacio en la unidad de disco duro. El comando no borra de otra manera cachés locales.


Exportar caché Exporta el caché, permitiéndole grabar un CD con el caché ya generado. Debido a que el caché de la carpeta se escribe en la carpeta, el caché de miniaturas y el caché de metadatos están disponibles después de grabar el CD. Esta opción sólo está activa si elige Utilizar un archivo de caché centralizado en el cuadro de diálogo Preferencias.


Archivos y carpetas en Bridge


Visualización de miniaturas de archivos y carpetas en Bridge

El área de contenido de Bridge muestra miniaturas de los archivos y las carpetas de la carpeta seleccionada, junto con información sobre ellas. Puede especificar cómo desea visualizar los archivos y las carpetas en el área de contenido.

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Arrastre el deslizador Miniatura , situado en la parte inferior de la ventana de Bridge, para ajustar el tamaño de las miniaturas.

- Elija Ver > Como miniaturas para mostrar los elementos en una cuadrícula.
- Elija Ver > Como filmstrip para mostrar miniaturas en una lista de desplazamiento junto con una miniatura extra grande del elemento seleccionado actualmente. Haga clic en el botón Atrás o en el botón Adelante justo debajo de la miniatura extra grande para ir a la miniatura anterior o siguiente. Haga clic en el botón Cambiar orientación de filmstrip  para cambiar una presentación de diapositivas horizontal a una vertical. Observe que puede buscar en una previsualización en PDF de la vista Filmstrip.
- Elija Ver > Como detalles para mostrar una lista desplazable de miniaturas junto con información acerca del archivo seleccionado.
- Elija Ver > Como versiones y alternativas para mostrar una lista desplazable de miniaturas, que incluye miniaturas de cualquier alternativa de Version Cue y versiones para cada elemento (sólo Adobe Creative Suite 2). Sólo aparece el archivo actual, a menos que haya creado un grupo de alternativas que contenga el archivo o las versiones creadas anteriormente del archivo. Haga clic en Vista de alternativas o en Vista de versiones en la parte superior derecha del área de contenido para visualizar miniaturas de alternativas o versiones. En Vista de alternativas, también puede crear grupos de alternativas que contienen archivos que no se encuentran en la carpeta actual.
- Elija Ver > Mostrar sólo miniatura para ver miniaturas sin texto de información. Sin embargo, la información sobre herramientas de Version Cue muestra información cuando el puntero se coloca sobre la miniatura.
- Elija Ver > Presentación de diapositivas para ver miniaturas como una presentación que ocupa la pantalla completa. Es una forma rápida y sencilla de mostrar y trabajar con grandes versiones de todos los archivos de gráficos de una carpeta. Las instrucciones acerca de cómo utilizar la proyección de diapositivas aparecen en la pantalla cuando selecciona este comando.

 Según la vista en la que se encuentre, puede visualizar más información de archivo colocando el puntero encima de una miniatura en el área de contenido. Para archivos de proyectos Version Cue (sólo en Adobe Creative Suite 2), también puede elegir Archivo > Versiones o Alternativas de archivo. Este comando abre un cuadro de diálogo que le permite trabajar con las versiones o alternativas de los archivos sin tener que seleccionar dicha vista en el área de contenido de Bridge.

Para especificar cómo se muestran los archivos y las carpetas en Bridge

Puede especificar qué tipo de archivos y de carpetas desea que aparezcan como miniaturas en el área de contenido, así como el orden en el que se muestran.

❖ Seleccione cualquiera de los siguientes comandos en el menú Ver:

- Ordenar, seguido del orden en el que desea ordenar los archivos. Seleccione Ascendente para ordenar en orden ascendente en lugar de descendente. Seleccione Manualmente para ordenar por el último orden en el que ha arrastrado los archivos.
- Mostrar archivos ocultos para mostrar archivos ocultos, como los archivos de caché y los archivos de Version Cue que se han eliminado provisionalmente (no se han eliminado permanentemente) de los proyectos de Version Cue.
- Mostrar carpetas para mostrar carpetas así como archivos individuales.
- Mostrar todos los archivos en, muestra todos los archivos, independientemente del tipo, incluso archivos que no son de Adobe que Bridge no muestra normalmente.
- Mostrar sólo los archivos de gráficos para mostrar sólo los archivos en formatos de archivos gráficos, como EPS, JPEG, BMP, PS, TIFF y GIF.
- Mostrar sólo los archivos RAW de cámara para mostrar sólo los archivos RAW de cámara.
- Mostrar sólo los archivos de vectores para mostrar sólo los archivos creados con programas de dibujo, como Adobe Illustrator®, y archivos EPS y PS.
- Actualice (o seleccione Actualizar en el menú del panel Carpetas) para actualizar el área de contenido. Esto es útil, por ejemplo, cuando realiza determinadas acciones de Version Cue que no actualizan automáticamente la vista en el área de contenido. Al cerrar y volver a abrir Bridge también se actualiza la vista.

También puede hacer clic en Sin filtrar en la parte superior derecha de la ventana de Bridge y elegir los archivos que desea que aparezcan basándose en su clasificación o etiqueta. El menú Sin filtrar funciona de forma independiente a los comandos de Ver > Ordenar.

Para desplazarse por las carpetas y los archivos con Bridge

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Seleccione el panel Carpetas y haga clic para seleccionar la carpeta que desea. Haga clic en el signo más (Windows) o en el triángulo (Mac OS) situado junto a una carpeta o haga doble clic en la carpeta para abrir las subcarpetas.
- Seleccione el panel Favoritos y haga clic para seleccionar la carpeta que desea.
- Seleccione una carpeta en el menú Buscar en. Puede hacer clic en los botones Ir atrás, Ir adelante o Ir arriba que se encuentran junto al menú para desplazarse dentro de la carpeta actual que aparece en el menú.

Véase también

“Para especificar cómo se muestran los archivos y las carpetas en Bridge” en la página 41

Selección de archivos en Bridge

Para poder trabajar con un archivo, tiene que seleccionarlo. Puede seleccionar más de un archivo cada vez.

❖ Lleve a cabo una de las siguientes acciones en la carpeta actual:

- Haga clic en la miniatura de un archivo.
- Para seleccionar archivos contiguos, haga clic en ellos manteniendo pulsada la tecla Mayús.
- Para seleccionar archivos no contiguos, haga clic manteniendo pulsada la tecla Ctrl (Windows) o haga clic manteniendo pulsada la tecla Comando (Mac OS).
- Para seleccionar todos los archivos etiquetados y no etiquetados, seleccione Editar > Seleccionar etiquetados o Editar > Seleccionar no etiquetados.
- Para seleccionar la selección contraria a la actual, seleccione Editar > Invertir selección.

Para abrir archivos en Bridge

Puede abrir archivos en Bridge, incluso archivos que no se hayan creado con aplicaciones de Adobe.

1 Seleccione el archivo en la carpeta actual.

2 Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione Archivo > Abrir.
- Pulse Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).
- Haga doble clic en el archivo, en el área de contenido o el panel Previsualización.
- Seleccione Archivo > Abrir con, seguido del nombre de la aplicación con la que se abre el archivo.
- Arrastre el archivo al área de trabajo de una aplicación, como un documento de Illustrator abierto.
- Arrastre el archivo al icono de la aplicación.
- Elija Archivo > Abrir con RAW de cámara para editar los ajustes RAW de cámara de Adobe para el archivo.
- Elija Archivo > Abrir en Adobe Encore DVD como, seguido del tipo de archivo (Recurso, Menú, Línea de tiempo o Presentación de diapositivas) que desea usar (sólo Windows).




Si selecciona Archivo > Examinar para iniciar Bridge dentro de una aplicación de Production Studio, al hacer doble clic en un archivo, éste se abre o se importa dentro de la aplicación.

Gestión de archivos con Bridge

Adobe Bridge Adobe Bridge facilita la acción de arrastrar y soltar archivos, moverlos entre carpetas, copiarlos y duplicarlos, y manipularlos de cualquier otra manera.

Nota: Si tiene Adobe Creative Suite 2, también puede utilizar Adobe Version Cue desde Bridge para administrar archivos que ha creado. Puede crear y gestionar revisiones de los archivos guardados en proyectos de Version Cue. Version Cue también es un entorno adecuado para la gestión de archivos de colaboración en grupos de trabajo. No sólo puede gestionar archivos de Adobe Creative Suite, sino también otros archivos de Adobe y de otros programas.

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

Para eliminar archivos Seleccione los archivos y haga clic en el botón Eliminar  o pulse Eliminar.

Copia de archivos y carpetas Seleccione los archivos o las carpetas, y seleccione Editar > Copiar, o Ctrl+arrastrar (Windows) u Opción+arrastrar (Mac OS) el archivo o las carpetas a una carpeta diferente.

Para mover archivos a otra carpeta Seleccione los archivos y arrástrelos a una carpeta diferente. (Cuando busque Adobe Stock Photos, no puede arrastrar imágenes a otras áreas, porque algunas imágenes pueden ser miniaturas de composición. Para arrastrar una imagen de composición, descárguela primero y, a continuación, arrástrela desde la carpeta de composiciones descargadas.)



Para insertar rápidamente una imagen en un mensaje de correo electrónico, arrástrela desde Bridge y suéltela en el mensaje de correo electrónico.

Visualización de la ubicación de un archivo en el sistema operativo Seleccione el archivo y elija Archivo > Mostrar en el Explorador (Windows) o Archivo > Revelar en Finder (Mac OS).

Búsqueda de la ubicación de un archivo en una colección Seleccione un archivo y elija Archivo > Revelar en Bridge. Una colección es una búsqueda guardada. De forma predeterminada, si selecciona un archivo de una colección, el archivo aparecerá ubicado en la carpeta "Resultados de archivo". Al seleccionar Descubrir en Bridge se desplazará a la carpeta en la que se encuentra el archivo.

Para colocar archivos en una aplicación Seleccione los archivos y elija Archivo > Colocar, seguido del nombre de la aplicación. Por ejemplo, puede utilizar este comando para colocar una imagen JPEG en Illustrator. También puede arrastrar archivos desde Bridge a una aplicación. En función del archivo, deberá abrir primero el documento en el que lo desea colocar.

Para arrastrar archivos fuera de Bridge Seleccione los archivos y arrástrelos al escritorio o a otra carpeta. Esta acción mueve el archivo al escritorio o carpeta.

Para arrastrar archivos a Bridge Seleccione uno o más archivos del escritorio, de una carpeta o de otra aplicación que admita arrastrar y soltar, y arrástrelos al área de contenido de Bridge. Los archivos se mueven de su carpeta actual a la que aparece en Bridge. (Si el archivo que está arrastrando se encuentra en un volumen montado diferente a Bridge, el archivo se copia en Bridge.)



Arrastre un archivo o una carpeta al panel Previsualizar para mostrar el contenido de la carpeta en Bridge.

Gestión de carpetas con Bridge

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

Para crear nuevas carpetas Elija Archivo > Nueva carpeta. A continuación, introduzca un nombre cuando la carpeta aparezca en el área de contenido.

Para eliminar carpetas Seleccione la carpeta y pulse Eliminar.

Para agregar carpetas a Favoritos Elija una carpeta en el menú Buscar en o en el panel Carpetas, o selecciónela en el área de contenido. A continuación, elija Archivo > Agregar a favoritos. También puede arrastrar la carpeta del área de contenido al panel Favoritos.

Para eliminar carpetas de Favoritos En el panel Favoritos, seleccione la carpeta que desea eliminar. A continuación, elija Archivo > Eliminar de favoritos.

Para volver a organizar carpetas en el panel Favoritos Arrastre la carpeta a la ubicación que desee del panel.

Para girar imágenes con Bridge

Puede girar la vista de imágenes JPEG, PSD, TIFF y de archivos RAW de cámara en Bridge. Al girar una imagen en Bridge puede girarse también en la aplicación en la que se ha creado. Al girarla los datos del archivo de imagen no se ven afectados.

- 1 Seleccione una o más imágenes del área de contenido.
- 2 Seleccione Editar > Girar 90° en el sentido de las agujas del reloj, Girar 90° en el sentido contrario al de las agujas del reloj o Girar 180°.

Para etiquetar archivos con Bridge

El etiquetado de archivos con un color determinado es una forma flexible de marcar un gran número de archivos rápidamente. Si utiliza el menú Ver > Ordenar o el botón Sin Filtrar, puede elegir la visualización de archivos según el color de la etiqueta.

Por ejemplo, suponga que acaba de importar un gran número de imágenes y las está visualizando en Bridge. Conforme revisa cada nueva imagen, puede etiquetar las que desea mantener. Después de este pase inicial, puede utilizar el botón Sin Filtrar para mostrar y trabajar con archivos etiquetados con un color determinado.

Puede asignar nombres a las etiquetas mediante el cuadro de diálogo Preferencias. El nombre se agrega entonces a los metadatos del archivo cuando aplica la etiqueta.

Nota: Cuando ve las carpetas, Bridge muestra los archivos etiquetados y sin etiquetar hasta que elige otra opción. Además, al limpiar el caché se eliminan las etiquetas de los archivos que no admiten la escritura XMP (como los archivos BMP, DCS, Pict, PS6 PDF y PSB), los archivos bloqueados o los archivos de sólo lectura (como los archivos de CD).

- 1 Seleccione uno o más archivos.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para etiquetar archivos, elija un color en el menú Etiqueta.
 - Para eliminar etiquetas de los archivos, seleccione Etiqueta > Sin etiqueta.

Véase también

“Para especificar cómo se muestran los archivos y las carpetas en Bridge” en la página 41

Para clasificar archivos con Bridge

Al asignar clasificaciones a los archivos, puede otorgar de cero a cinco estrellas. Si utiliza el menú Ver > Ordenar o el botón Sin filtrar, puede elegir la visualización de archivos según su clasificación.

Por ejemplo, suponga que acaba de importar un gran número de imágenes y las está visualizando en Bridge. Conforme revisa cada nueva imagen, puede clasificarla de mejor a peor. Después de esta aprobación inicial, sólo puede ver los archivos que ha clasificado con cuatro o cinco estrellas, y trabajar con ellos.

- 1 Seleccione uno o más archivos.
- 2 Realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - En la vista Miniatura, haga clic en el punto que representa el número de estrellas que desea asignar al archivo. (Los puntos no aparecen en las vistas de miniaturas muy pequeñas. Si es necesario, vuelva a aplicar la escala a la vista de miniatura hasta que aparezcan los puntos.)
 - Elija una clasificación del menú Etiqueta.
 - Para agregar o eliminar una estrella, seleccione Etiqueta > Aumentar clasificación o Etiqueta > Reducir clasificación.
 - Para eliminar todas las estrellas, elija Etiqueta > Sin clasificación.

Véase también

“Para especificar cómo se muestran los archivos y las carpetas en Bridge” en la página 41

Para buscar archivos y carpetas con Bridge

Puede realizar búsquedas con Bridge. Puede limitar la búsqueda agregando varios criterios de búsqueda. Incluso puede guardar los criterios de búsqueda como una *colección*, para poder realizar la misma búsqueda de nuevo más tarde.

- 1 Elija Editar > Buscar.
- 2 En el cuadro de diálogo Buscar, elija una carpeta de origen en el menú Buscar en. De manera predeterminada, el menú muestra la carpeta activa actualmente. Haga clic en el botón Explorar para desplazarse a otra carpeta.
- 3 (Opcional) Seleccione Incluir todas las subcarpetas para ampliar la búsqueda a cualquier subcarpeta de la carpeta de origen.
- 4 (Opcional) Seleccione Buscar versiones anteriores de archivos Version Cue para incluir las versiones anteriores de los archivos Adobe Version Cue, así como las actuales en la búsqueda (sólo Adobe Creative Suite 2).
- 5 (Opcional) Seleccione Mostrar resultados de búsqueda en una nueva ventana de navegador para mostrar los resultados de la búsqueda en una ventana nueva de Bridge. Si se dejan sin seleccionar, los resultados de la búsqueda aparecen en el área de contenido de la ventana actual.
- 6 Elija un criterio de búsqueda seleccionando una opción en el menú Criterios que se encuentra más a la izquierda.
- 7 Seleccione un limitador en el menú de Criterios central.
- 8 Introduzca el texto de búsqueda en el cuadro de texto de la derecha, si es necesario. Puede introducir términos de búsqueda básicos como AND, OR y * (para caracteres comodín).
- 9 Para agregar criterios de búsqueda, haga clic en el botón del signo más. Para eliminar criterios de búsqueda, haga clic en el botón del signo menos.
- 10 Haga clic en Buscar. Bridge muestra los archivos que coinciden con los criterios de búsqueda, y se puede desplazar por los archivos.
- 11 (Opcional) Para guardar los criterios de búsqueda a fin de realizar de nuevo la misma búsqueda, haga clic en Guardar como colección. Introduzca un nombre para la colección. Seleccione Iniciar la búsqueda desde la carpeta actual para buscar desde la misma carpeta en el futuro. A continuación, haga clic en Guardar. Los criterios de búsqueda se guardan en la carpeta Colecciones que aparece en el panel Favoritos.

Véase también

“Para buscar con criterios guardados como colecciones” en la página 45

Para buscar con criterios guardados como colecciones

Si ha guardado el criterio de búsqueda empleando la opción Guardar como colección en el cuadro de diálogo Buscar, puede ejecutar dicha búsqueda de nuevo empleando esa colección.

- 1 Seleccione Colecciones en el panel Favoritos o en el menú Buscar en.
 - 2 Haga doble clic en la colección que desee.
- Aparece una nueva ventana de Bridge que contiene los resultados de la búsqueda.

Véase también

“Para buscar archivos y carpetas con Bridge” en la página 45

Ejecución de tareas automatizadas con Bridge

Funcionamiento de las tareas automatizadas con Bridge

El menú Herramientas contiene submenús para varios comandos disponibles en las diferentes aplicaciones de Adobe. Por ejemplo, si está instalado Adobe Photoshop, puede utilizar los comandos del submenú Herramientas > Photoshop para crear conjuntos de imágenes y panoramas de Photomerge utilizando fotografías seleccionadas en Bridge. La ejecución de estas tareas en Bridge ahorra tiempo porque no tiene que abrir cada archivo por separado.

***Nota:** Otras partes también pueden crear y agregar sus propios elementos en el menú Herramientas para obtener más funcionalidad en Bridge. Para obtener información acerca de la creación de sus propios scripts, consulte la Referencia de scripts JavaScript de Bridge.*

1 Seleccione los archivos o las carpetas que desea utilizar. Si selecciona una carpeta, el comando se aplica donde sea posible a todos los archivos de la carpeta.

2 Seleccione Herramientas > [Application] y, a continuación, el comando que desee. (Si la aplicación no tiene ninguna tarea automatizada disponible, no aparece ningún nombre de aplicación en el menú.)

Para obtener información acerca de un comando concreto, consulte la documentación para dicha aplicación.

Cambio de nombres de archivos por lotes con Bridge

Puede cambiar el nombre de los archivos y las carpetas de un grupo, o de los lotes. Para cambiar nombres de archivos por lotes, seleccione los mismos ajustes para todos los archivos seleccionados.

1 Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione los archivos a los que desea cambiar de nombre.
- Seleccione una carpeta en el panel Carpetas. La nueva configuración se aplicará a todos los archivos de la carpeta.

2 Seleccione Herramientas > Cambiar nombre por lotes.

3 Defina las siguientes opciones y haga clic en Cambiar nombre:

- Para la Carpeta de destino, seleccione si desea colocar los archivos con otro nombre en la misma carpeta o en otra diferente, moverlos a otra carpeta, o colocar una copia en otra carpeta. Si selecciona Mover a otra carpeta o Copiar a otra carpeta, haga clic en Examinar para seleccionar la carpeta.
- Para Nuevos nombres de archivos, elija los elementos en los menús o introduzca texto en los cuadros de texto. Los elementos especificados y el texto se combinan para crear el nuevo nombre de archivo. Puede hacer clic en el botón + o en el botón - para agregar o eliminar elementos. Aparece una vista previa del nuevo nombre del archivo en la parte inferior del cuadro de diálogo.

***Nota:** Si elige Número de secuencia, introduzca un número. El número se incrementa automáticamente para cada archivo denominado.*

- Seleccione Conservar el nombre de archivo actual en los metadatos XMP si desea conservar el nombre del archivo original en los metadatos.
- Para la compatibilidad, seleccione los sistemas operativos con los que desea que los archivos con otro nombre sean compatibles. El sistema operativo actual está seleccionado como opción predeterminada y no se puede deselectionar.

Metadatos en Bridge

Acerca de los metadatos


Los *metadatos* son información sobre el archivo como, por ejemplo, el nombre del autor, la resolución, el espacio de color, el copyright y las palabras clave aplicadas al mismo. Puede utilizar metadatos para perfeccionar el flujo de trabajo y organizar los archivos. Esta información se almacena de una forma estandarizada mediante la Extensible Metadata

Platform (XMP) en la que se crean las aplicaciones Adobe Bridge y Adobe Creative Suite. XMP se crea sobre XML y, en la mayoría de los casos, la información se almacena en el archivo y no se puede perder. No es posible almacenar la información en el propio archivo, los metadatos XMP se almacenan en un archivo independiente denominado *archivo sidecar*.

Muchas de las potentes funciones de Bridge que le permiten organizar, buscar y mantener el control de los archivos y versiones dependen de los metadatos de los archivos. Bridge proporciona dos maneras de trabajar con metadatos: mediante el panel Metadatos de Bridge y mediante el cuadro de diálogo Información de archivo. Estos métodos proporcionan diferentes vistas en los metadatos XMP almacenados en el archivo. En algunos casos, pueden existir varias vistas para la misma propiedad. Por ejemplo, una propiedad se puede etiquetar como Autor en una vista y Creador en otra, pero ambas se refieren a la misma propiedad subyacente. Incluso aunque personaliza estas vistas para flujos de trabajo específicos, permanecen estandarizadas mediante XMP. La vista Avanzadas del cuadro de diálogo Información de archivos muestra los valores fundamentales que se están almacenando.

Los metadatos que se almacenan en otros formatos, como EXIF, IPTC (IIM), GPS y TIFF, se sincronizan y se describen con XMP para que se puedan ver y gestionar con mayor facilidad. Otras aplicaciones y funciones (por ejemplo, Adobe Version Cue) también utilizan XMP para comunicarse y almacenar información como comentarios de versiones. Por ejemplo, cuando guarda un archivo en Version Cue, puede agregar el comentario de que ha girado el archivo cuando ha trabajado con él. Más tarde, podría emplear Bridge para desplazarse a ese proyecto de Version Cue y buscar el término "girar" para encontrar dicho archivo.

En la mayoría de los casos los metadatos permanecen con el archivo incluso cuando cambia el formato de archivo, por ejemplo, de PSD a JPG. Los metadatos también se conservan cuando esos archivos se colocan en un diseño de Adobe InDesign.

 Puede utilizar el XMP Software Development Kit para personalizar la creación, el procesamiento y el intercambio de los metadatos. Por ejemplo, puede utilizar el SDK XMP para agregar campos al cuadro de diálogo Información de archivo. Está disponible más información sobre XMP y el XMP SDK en la red de Adobe Solutions en el sitio Web de Adobe.

Acerca del panel de metadatos de Bridge

En el panel Metadatos, puede ver y editar los metadatos de los archivos seleccionados, utilizar metadatos para buscar archivos y emplear plantillas para adjuntar y reemplazar metadatos. Los metadatos conservan información acerca del contenido, estado de copyright y la historia de documentos. Version Cue emplea metadatos para gestionar archivos.

Puede especificar los tipos de metadatos que aparecen en el panel Metadatos.

Nota: Si ha aplicado metadatos a un archivo PDF de Adobe Acrobat®, puede que no aparezcan algunas palabras clave; sin embargo, estas palabras clave están todavía adjuntas al archivos PDF.

Según el archivo seleccionado, los siguientes tipos de metadatos aparecen en el panel Metadatos de Bridge:

Propiedades de archivo Describe las características del archivo, incluyendo el tamaño, la fecha de creación y la fecha de modificación.

IPTC principal Muestra metadatos editables. Puede agregar títulos a sus archivos e información de copyright. IPTC principal es una nueva especificación aprobada por IPTC (International Press Telecommunications Council) en octubre de 2004. Se diferencia del antiguo IPTC (IIM, herencia) en que se han agregado nuevas propiedades, se han cambiado algunos nombres de propiedades y se han eliminado otras. Puede mostrar los metadatos de IPTC (IIM, herencia) más antiguos seleccionándolos en las opciones Metadatos en el cuadro de diálogo Preferencias.

IPTC (IIM, anterior) Muestra metadatos editables. Como con IPTC principal, puede agregar títulos a sus archivos, así como información de copyright. Este conjunto de metadatos está oculto de forma predeterminada, porque ha sido sustituido por IPTC principal. Sin embargo, puede elegirlo seleccionándolo en las opciones Metadatos en el cuadro de diálogo Preferencias.

Fuentes Muestra las fuentes empleadas en los archivos de Adobe InDesign.

Muestras Enumera las muestras empleadas en los archivos de Adobe InDesign.

Datos de cámara (Exif) Muestra la información asignada por cámaras digitales. La información EXIF incluye la configuración de la cámara empleada cuando se tomó la imagen.

GPS Muestra la información de navegación desde un sistema de posicionamiento global (GPS) disponible en algunas cámaras digitales. Las fotos sin la información GPS no tienen metadatos GPS.

RAW de cámara Visualización de ajustes aplicados por el plugin RAW de cámara.

Editar historia Mantiene un registro de los cambios realizados a las imágenes con Photoshop.

Adobe Stock Photos Muestra la información acerca de las imágenes obtenidas de Adobe Stock Photos.

Version Cue Muestra la información de la versión de Version Cue acerca del archivo.

Nota: Según las aplicaciones que esté empleando, pueden aparecer también aquí los paneles personalizados para las distintas propiedades.

Visualización de metadatos con Bridge

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Seleccione uno o más archivos y vea la información en el panel Metadatos. Si selecciona varios archivos, sólo aparecen los metadatos comunes a los archivos. Utilice las barras de desplazamiento para ver las categorías ocultas. Haga clic en el triángulo para ver todo lo incluido en una categoría.



Puede cambiar el tamaño de la fuente en el panel eligiendo Aumentar tamaño de fuente o Disminuir tamaño de fuente en el menú del panel.

- Seleccione uno o varios archivos y elija Archivo > Información de archivo. A continuación, seleccione una de las categorías que aparecen a la izquierda.
- Seleccione Ver > Como detalles o Vistas > Como versiones y alternativas para mostrar los metadatos situados junto a las miniaturas en el área de contenido. Este resulta de especial utilidad para ver los archivos de Version Cue.
- Coloque el puntero encima de una miniatura del área de contenido. (Los metadatos sólo aparecen en una información de herramientas si se ha seleccionado Información sobre herramientas en las preferencias generales.)

Edición de metadatos con Bridge

- 1 Haga clic en el icono del lápiz en el extremo que se encuentra más a la derecha del campo que desea editar.
- 2 Escriba en el cuadro de texto para editar o agregar metadatos.
- 3 Pulse Tab para desplazarse por los campos de metadatos.
- 4 Cuando haya terminado de editar los metadatos, haga clic en el botón Aplicar ✓ en la parte inferior del panel Metadatos. Para cancelar un cambio realizado, haga clic en el botón Cancelar ⓧ situado en la parte inferior del panel.

Especificación de los metadatos visualizados en el panel Metadatos

- 1 Realice una de las acciones siguientes:
 - Elija Preferencias en el menú del panel Metadatos.
 - Elija Edición > Preferencias (Windows) o Bridge > Preferencias (Mac OS) y, a continuación, haga clic en Metadatos de la lista en el lado izquierdo del cuadro de diálogo.
- 2 Seleccione los campos de metadatos que desea que aparezcan en el panel Metadatos.
- 3 Seleccione la opción Ocultar campos vacíos si no desea ver campos sin información.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Para agregar metadatos con el cuadro de diálogo Información de archivo

El cuadro de diálogo Información de archivo muestra datos de cámara, otras propiedades de archivo, una historia de las ediciones, información de copyright y de autoría (si existe) y paneles de metadatos personalizados (si la aplicación los ha instalado). Puede agregar metadatos directamente desde el cuadro de diálogo Información de archivo. Si selecciona varios archivos, el cuadro de diálogo mostrará donde existen valores diferentes para un campo de texto. Cualquier información que agregue a un campo se aplicará a todos los campos seleccionados.

***Nota:** También puede ver metadatos en el panel Metadatos de algunas vistas del área de contenido y situando el puntero sobre la miniatura en el área de contenido.*

1 Seleccione uno o más archivos.

2 Elija Archivo > Información de archivo.

3 Seleccione cualquiera de las siguientes opciones en la lista del lado izquierdo del cuadro de diálogo:

Descripción Permite introducir información de documento acerca del archivo, como el título del documento, el autor, la descripción y las palabras clave que se van a utilizar para buscar el documento. También puede elegir texto en el menú que se encuentra a la derecha de los campos de texto. Para especificar información de copyright, seleccione Con copyright en el menú emergente Estado del copyright. A continuación, introduzca la cadena de aviso de copyright y la URL de la persona o la empresa propietaria del copyright.

Datos de audio 1 Permite introducir información acerca del archivo de audio, incluido el título, el artista y el álbum.

Datos de audio 2 Muestra información acerca del archivo de audio, incluidos los ajustes de velocidad, duración y bucle.

Categorías Permite introducir información basándose en las categorías de Associated Press. También puede elegir texto en el menú que se encuentra a la derecha de los campos de texto. La opción Categorías sólo aparece si se ha instalado Adobe Photoshop.

Historia Muestra la información de registro de la historia de Adobe Photoshop para las imágenes guardadas con Photoshop. La opción Historia sólo aparece si se ha instalado Adobe Photoshop.

Datos de cámara 1 Muestra información de sólo lectura acerca de la cámara y los ajustes utilizados para realizar la foto, como la marca, el modelo, la velocidad del obturador y los valores Detener F. La opción Datos de cámara 1 sólo aparece si está instalado Adobe Photoshop o Production Studio.

Datos de cámara 2 Muestra la información del archivo de sólo lectura acerca de la foto, incluyendo las dimensiones de píxeles y la resolución. La opción Datos de cámara 2 sólo aparece si está instalado Adobe Photoshop o Production Studio.

Adobe Stock Photos Muestra la información de sólo lectura acerca de las imágenes obtenidas de Adobe Stock Photos.

Datos de vídeo 1 Muestra información acerca del vídeo, como el ancho y el alto de los fotogramas de vídeo, y permite introducir información acerca del archivo de vídeo, como el nombre de la cinta y el nombre de la escena.

Datos de vídeo 2 Muestra información acerca del vídeo, incluidos el nombre alternativo de la cinta y los valores de código de tiempo.

Origen Permite introducir la información de archivo útil para publicaciones de noticias, incluyendo dónde y cuándo se creó el archivo, la información de transmisión, instrucciones especiales para gestionar el archivo e información de titulares. También puede elegir texto en el menú que se encuentra a la derecha de los campos de texto.

Avanzada Muestra campos y estructuras para almacenar metadatos empleando espacios de nombres y propiedades, como el formato de archivo y las propiedades de XMP, EXIF y PDF. Puede realizar cualquiera de las siguientes acciones con la información que aparece:

- Haga clic en Guardar para exportar los metadatos a un archivo de texto (con la extensión de nombre de archivo .xmp).
- Haga clic en Reemplazar para reemplazar los metadatos de los archivos existentes por metadatos guardados en un archivo XMP. Los valores de las propiedades existentes se reemplazan por los nuevos valores.
- Haga clic en Agregar para agregar metadatos de los archivos existentes a los metadatos guardados en un archivo XMP. No se reemplazan los valores de las propiedades existentes y los nuevos valores se añaden o insertan donde sea necesario.
- Haga clic en Eliminar para eliminar la propiedad Avanzadas actualmente seleccionada. Puede hacer clic manteniendo pulsada la tecla Mayús para seleccionar varias propiedades.

***Nota:** Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) o la tecla de opción (Mac OS) para cambiar estos comandos a Reemplazar todo, Anexar todo y Eliminar todo. A continuación, estos comandos influyen en toda la información del archivo; es decir, el usuario no puede modificar la información EXIF como, por ejemplo, la información de Detener F y el ID del archivo de Photoshop, además de la información que puede modificar el usuario, como el título del documento y las palabras clave. Si mantiene presionadas las teclas Alt (Windows) o de opción (Mac OS) también se muestra el botón Restablecer, que sirve para restaurar los valores anteriores.*

- 4 Haga clic en Aceptar para aplicar los cambios.

Uso de plantillas de metadatos en Bridge

Puede modificar los metadatos en el cuadro de diálogo Información de archivo y guardarlos como una plantilla para usarla con otros archivos.

- 1 Creación de un nuevo archivo con una aplicación de Adobe Creative Suite o Production Studio. Esto crea un archivo sin los metadatos de cualquier otro origen.
- 2 Seleccione el archivo.
- 3 Elija Archivo > Información.
- 4 Introduzca la información que desee en el cuadro de diálogo Información de archivo.
- 5 Elija cualquiera de las siguientes opciones en el menú de la parte superior derecha del cuadro de diálogo Información de archivo:
 - Elija Guardar plantilla de metadatos para guardar los metadatos en el cuadro de diálogo Información de archivo como una plantilla para usarla con otros archivos. Introduzca un nombre para la plantilla y haga clic en Guardar.
 - Para eliminar una plantilla de metadatos existente, elija Eliminar plantilla de metadatos. Elija la plantilla que desee eliminar en el menú del cuadro de diálogo y haga clic en Eliminar.
 - Para abrir la carpeta que contiene las plantillas de metadatos, elija Mostrar plantillas.
- 6 Haga clic en Aceptar. También puede aplicar ahora las plantillas de metadatos a archivos con los comandos Anexar metadatos y Reemplazar metadatos en el menú Herramientas y en el menú del panel Metadatos.

Aplicación de plantillas de metadatos a archivos de Bridge

Cuando haya guardado los metadatos de un archivo, puede aplicarlos a otros.

- 1 Seleccione uno o más archivos.
- 2 Elija cualquiera de los siguientes comandos en el menú del panel Metadatos o en el menú Herramientas:
 - Anexar metadatos, seguido del nombre de la plantilla. Este comando sólo se aplica a los metadatos de la plantilla donde no existe actualmente ninguna propiedad ni valor de metadatos en el archivo.
 - Reemplazar metadatos, seguido del nombre de la plantilla. Este comando reemplaza por completo los metadatos existentes en el archivo por los metadatos de la plantilla.

Para aplicar palabras clave a los archivos con Bridge

El panel Palabra clave permite crear y aplicar palabras clave de Bridge a los archivos. Las palabras clave se pueden organizar en categorías denominadas *conjuntos de palabras clave*. Al usar las palabras clave, se identifican los archivos basándose en su contenido. Posteriormente, puede ver todos los archivos con palabras clave compartidas como un grupo.



Nota: Las palabras clave de Bridge son distintas de las palabras clave XMP creadas con el cuadro de diálogo Información de archivo. Lo último se muestra en los archivos de Version Cue en la sección "Otros metadatos" del cuadro de diálogo Información de archivo.

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:


- Para agregar una palabra clave a los archivos, seleccione uno o más archivos. En el panel Palabras clave, haga clic en el cuadro que se encuentra junto al nombre de la palabra clave que desea agregar. Se marca la casilla que aparece junto al cuadro junto a la palabra clave cuando se agrega a un archivo.
- Para agregar un conjunto de palabras claves a los archivos, seleccione uno o más archivos. En el panel Palabras clave, haga clic en el cuadro que se encuentra junto al nombre del conjunto de palabras claves. Se marca la casilla que aparece junto al conjunto de palabras claves cuando se agrega a un archivo.



Cree un grupo de las palabras claves más usadas para aplicarlas como grupo.

- Para eliminar las palabras clave de un archivo, selecciónelo y, a continuación, haga clic en el cuadro que se encuentra junto al nombre de la palabra clave o conjunto de palabras clave que desea eliminar.
- Para crear una nueva palabra clave, haga clic en el botón Palabra clave nueva  situado en la parte inferior del panel o elija Palabra clave nueva en el menú panel. Aparece un nuevo nombre de palabra clave predeterminado en el panel. Para crear la palabra clave nueva, sobrescriba el nombre predeterminado y pulse Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).
- Para crear un nuevo conjunto de palabras clave, haga clic en Nuevo conjunto de palabras clave  situado en la parte inferior del panel o elija Nuevo conjunto de palabras clave en el menú del panel. Aparece un nuevo nombre de conjunto de palabras claves predeterminado en el panel. Para crear el nuevo conjunto de palabras clave, sobrescriba el nombre predeterminado y pulse Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).
- Para cambiar el nombre de una palabra clave o conjunto de palabras clave, seleccione la palabra clave o el conjunto de palabras clave y elija Cambiar de nombre en el menú del panel. A continuación, sobrescriba el nombre en el panel y pulse Entrar (Windows) o Retorno (Mac OS).

Nota: Cuando cambie el nombre de una palabra clave, el nombre de dicha palabra clave no se cambia en los archivos que la contienen actualmente. El nombre original permanece en el archivo.

- Para mover una palabra clave a un conjunto de palabras clave diferente, arrastre dicha palabra de un conjunto a otro.
- Para eliminar una palabra clave, selecciónela haciendo clic en el nombre y, a continuación, haga clic en el botón Eliminar palabra clave  en la parte inferior del panel o elija Eliminar en el menú del panel.

Nota: Las palabras clave que obtiene de otros usuarios aparecen en la categoría Otras palabras clave hasta que vuelva a clasificarlas. Para hacer que estas palabras clave sean permanentes en Bridge, seleccione la palabra clave y, a continuación, elija Persistente en el menú contextual.

- Para encontrar un archivo con la palabra clave, elija Buscar en el menú del panel.

Nota: No puede modificar las palabras clave en los resultados de la búsqueda para Adobe Stock Photos.

Véase también

“Para buscar archivos y carpetas con Bridge” en la página 45

Adobe Stock Photos

Acerca de Adobe Stock Photos

Adobe Stock Photos permite ver, probar y adquirir imágenes gratuitas de las principales bibliotecas de archivo. Con Adobe Stock Photos, no tiene que interrumpir el proceso de diseño para buscar imágenes de calidad. En lugar de eso, desde sus aplicaciones favoritas, puede emplear las potentes capacidades de búsqueda de Adobe Stock Photos para buscar y descargar imágenes.

En Bridge, el panel Favoritos le proporciona acceso rápido a estas imágenes de archivo. Con el equipo conectado a Internet, basta con hacer clic en el icono Adobe Stock Photos para iniciar la búsqueda de miles de imágenes disponibles. A causa de la estrecha integración entre Stock Photos y las aplicaciones de Adobe, se pueden descargar imágenes de Adobe Stock Photos directamente en muchas aplicaciones de Adobe.

En el proceso de diseño, se tiene la flexibilidad de probar diferentes imágenes antes de decidirse sobre la que se desea. Adobe Stock Photos le ofrece la posibilidad de descargar versiones gratuitas de baja resolución (comp, de "complimentary", gratuito en inglés) de las imágenes que esté buscando. Puede trabajar con las composiciones hasta que tome la decisión final, en ese momento puede adquirir y descargar una imagen de alta resolución.

Para una máxima comodidad, abra una cuenta con Adobe. La ventaja de abrir una cuenta es que introduce la información personal sólo una vez, simplificando en gran medida el proceso de compra. También puede mirar las compras anteriores e incluso las fotos descargadas de nuevo después de adquirirlas.

Véase también

“Acerca de las imágenes de composición” en la página 54

“Ventajas de las cuentas de Stock Photos” en la página 56

“Comprar Stock Photos” en la página 55

Buscar imágenes en Adobe Stock Photos

Hay algunas maneras de buscar imágenes en Stock Photos. Si necesita ayuda a la hora de comenzar un proyecto, realice una búsqueda extensa, con la que obtendrá numerosas posibilidades y se sugerirán áreas para explorar. Si tiene una idea clara de lo que necesita, puede utilizar la búsqueda avanzada para limitar el campo.

Las palabras clave relacionadas también son de utilidad a la hora de encontrar fotos. Cuando encuentre las fotos, puede iniciar una nueva búsqueda seleccionando una o más palabras clave relacionadas. Cada imagen está asociada con palabras clave que le ayudan a encontrar imágenes similares. Cuanto más palabras clave seleccione, más limitados serán los resultados de la búsqueda.

Las fotografías que coincidan con los criterios de búsqueda aparecerán como miniaturas en la ventana principal de Bridge. La miniatura se puede redimensionar arrastrando el regulador de la miniatura que se encuentra en la parte inferior de la pantalla. Al hacer en una imagen en los resultados de la búsqueda, aparece una imagen comp de baja resolución en el panel de previsualización (la imagen puede tardar varios segundos en aparecer en el panel). Para ampliar la composición, basta con cambiar el tamaño del panel Previsualizar. Puede ver la información de los metadatos acerca de la imagen en el panel Metadatos debajo de Metadatos de Adobe Stock Photos.

Las búsquedas anteriores se guardan automáticamente en Fotos anteriores del panel Favoritos.. Haga clic en Búsquedas anteriores para que aparezca la lista. Para ver los resultados de la búsqueda, haga doble clic en una búsqueda. Para eliminar una búsqueda, selecciónela y pulse la tecla Eliminar (Windows), haga clic con el botón derecho en la búsqueda y, a continuación, seleccione Enviar a la papelera de reciclaje (Windows), o presione la tecla Control y haga clic en la búsqueda y seleccione Mover a la papelera (Mac OS).


Todas las miniaturas de las búsquedas recientes se guardan en el equipo. Tener las miniaturas disponibles sin conexión es útil si desea buscar en las imágenes cuando el equipo no está conectado a Internet. Sin embargo, las miniaturas ocupan algo de espacio en el disco duro. Si en algún momento desea eliminar estas miniaturas, elimine las búsquedas (según se ha descrito anteriormente) o elimínelas manualmente de la ubicación predeterminada del archivo: Mis documentos/AdobeStockPhotos/Búsquedas anteriores (Windows) o Documentos/AdobeStockPhotos/Búsquedas anteriores (Mac OS).

Véase también

“Ajuste de la ventana de Bridge” en la página 38

“Visualización de miniaturas de archivos y carpetas en Bridge” en la página 40

Para buscar Stock Photos

- 1 En Bridge, haga clic en Adobe Stock Photos en el panel Favoritos.
- 2 En el cuadro de texto que se encuentra en la parte superior de la pantalla, escriba la palabra o la frase que describe el tema de las fotos que desea buscar.
- 3 Haga clic en el botón Búsqueda  o pulse Entrar.

Las imágenes que coinciden con los criterios de búsqueda se muestran en lotes. (Hay una preferencia para cambiar el número de imágenes que aparecen en un lote.) Para ver más imágenes, haga clic en Más resultados.


Véase también

“Sugerencias de búsqueda para Stock Photos” en la página 53

“Visualización del valor de la imagen y las palabras clave” en la página 53

Para usar la búsqueda avanzada

La búsqueda avanzada es una potente herramienta que le permite buscar exactamente la foto adecuada. Puede combinar varios criterios de búsqueda para limitar los resultados.

- 1 En Bridge, haga clic en Adobe Stock Photos en el panel Favoritos.
- 2 Haga clic en el botón Búsqueda avanzada .
- 3 Busque empleando cualquier combinación de las siguientes opciones:
 - Escriba palabras clave descriptivas en el cuadro de texto para buscar imágenes relacionadas. También puede escribir un ID de imagen, si sabe el ID de la foto que desea utilizar.
 - Para restringir las búsquedas a un tipo de medio específico, elija una o más opciones en Tipos de medios.
 - Para buscar por la orientación de la foto, seleccione las formas aceptables en Orientación.
 - Seleccione el nombre de uno o más proveedores para limitar la búsqueda.
- 4 Haga clic en el botón Buscar para ver las imágenes que coinciden con los criterios de la búsqueda.

Véase también

“Sugerencias de búsqueda para Stock Photos” en la página 53

Para buscar con palabras clave relacionadas

- 1 En Bridge, haga clic en Adobe Stock Photos en el panel Favoritos.
- 2 En el cuadro de texto que se encuentra en la parte superior de la pantalla, escriba la palabra o la frase que describe el tema de las fotos que desea buscar.
- 3 En los resultados de la búsqueda, haga clic en una foto para seleccionarla.
- 4 Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Obtener precio y palabras clave.
 - Haga clic con el botón derecho en la imagen (Windows) y elija Obtener precio y palabras clave en el menú.
- 5 Cuando aparezca el cuadro de diálogo Precio y palabras clave, seleccione las palabras clave en Palabras clave para esta imagen. Cuanto más palabras clave seleccione, más limitada será la búsqueda.
- 6 Cuando termine de seleccionar las palabras clave, haga clic en el botón Buscar de nuevo para comenzar una nueva búsqueda empleando las palabras clave.

Visualización del valor de la imagen y las palabras clave

Puede ver la información de tamaño y precio, así como las palabras clave relacionadas, en el cuadro de diálogo Detalle de la imagen.

- 1 En la ventana de resultados de la búsqueda, haga clic en una imagen para seleccionarla.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Obtener precio y palabras clave.
 - Haga clic con el botón derecho en la imagen (Windows) y elija Obtener precio y palabras clave en el menú.
- 3 Para cerrar el cuadro de diálogo, haga clic en el botón Cerrar.

Nota: Puede que la moneda que aparece en el cuadro de diálogo Precio y palabras clave no sea la moneda original de su país de facturación; es la moneda admitida para las compras realizadas desde su país. Cuando compre fotos de Adobe Stock Photos, se facturará su tarjeta de crédito en la moneda admitida.

Sugerencias de búsqueda para Stock Photos

A continuación, exponemos algunas indicaciones útiles para refinar las búsquedas:

Palabras mal escritas Vuelva a comprobar las entradas de la búsqueda para asegurarse de que están escritas correctamente.

Nombres de marca comercial Puede que los nombres de marca no devuelvan resultados de búsqueda completos. En su lugar, busque el elemento por su nombre general.

Búsquedas de frases exactas Para ver las imágenes que coincidan exactamente con una frase, escriba la frase completa en el cuadro de texto Buscar. Puede introducir operadores booleanos como AND, OR o NOT para limitar la búsqueda.

Buscar por tema Para buscar por un tema específico, utilice nombres que describan el tema principal de una foto, como "bicicleta" o "casa" así como adjetivos que modifiquen los nombres, como "clásico" o "rojo." Para limitar más la búsqueda, emplee verbos que describan una acción de la foto.

Buscar por concepto Realice la búsqueda con conceptos o percepciones, como "romance", "vitalidad", "frustración" o "emoción" para encontrar una imagen que le sirva de inspiración.

Buscar por estilo Para buscar fotos que reflejen una técnica fotográfica o artística específica, realice la búsqueda por términos como "perfil", "foto de estudio" o "trazado de recorte".

Imágenes comp

Acerca de las imágenes de composición

Las imágenes comp son versiones de baja resolución gratuitas y sin marca de agua de fotos de archivo que se pueden descargar. Puede utilizar composiciones para capturar un sentimiento, una idea o concepto antes de elegir la imagen final de un proyecto. Las composiciones no están autorizadas para su producción, pero puede utilizarlas en maquetas o en otro trabajo preliminar. Debido a que las composiciones son imágenes de baja resolución, no resultan adecuadas para su impresión o edición. Después de un período de evaluación, puede adquirir una versión de alta resolución de la imagen para continuar trabajando con la foto.

Los metadatos se incluyen con imágenes de composiciones. Estos metadatos se utilizan en aplicaciones de Adobe para reconocer imágenes como fotografías de archivo, incluso si cambia su nombre. Puede adquirir versiones de alta resolución de las imágenes más adelante, incluso después de mover una imagen comp a una carpeta de proyectos o crear otras versiones de la imagen.

Puede ver las imágenes comp descargadas haciendo clic en Comps descargadas en el panel Favoritos o puede navegar hasta la carpeta predeterminada en la que se guardan las imágenes comp: Mis documentos/AdobeStockPhotos (Windows) o Documentos/AdobeStockPhotos (Mac OS). Las imágenes comp descargadas se pueden mover a la carpeta que desee. Para eliminar una comp en la ventana Stock Photos, haga clic con el botón derecho sobre él y, a continuación, seleccione Enviar a la papelera de reciclaje (Windows) o presione la tecla Control y seleccione Mover a la papelera (Mac OS).

Para obtener más información acerca del uso de las composiciones, consulte los términos del servicio (TOS), en los que se describe cuándo y durante cuánto tiempo puede utilizar una composición. Un vínculo de Términos del servicio está disponible en la pantalla principal de Adobe Stock Photos.

Para descargar composiciones de Adobe Stock Photos

- 1 En los resultados de la búsqueda, haga clic en una foto para seleccionarla.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Descargar composición.
 - Haga clic con el botón derecho del ratón en la foto (Windows) y seleccione Descargar composición en el menú.
 - Haga clic en Obtener precio y palabras clave, y seleccione Imagen de composición gratuita en el cuadro de diálogo. Haga clic en el icono para descargar la composición.

Para ver composiciones guardadas en Stock Photos

Para ayudarle a mantener un control de las composiciones descargadas, puede verlas en Bridge. Si decide comprar una composición, colóquela en el carro de la compra.

- 1 En el panel Favoritos, haga clic en Adobe Stock Photos.

- 2 Haga clic en Composiciones descargadas para ver las composiciones.

Compra de fotografías de archivo

Comprar Stock Photos

Es sencillo comprar imágenes mediante Adobe Stock Photos. Cuando encuentre las fotos que desea comprar, colóquelas en el *carro de la compra*. Las fotos permanecen en el carro hasta que está listo para completar la compra. Cuando termine la exploración, puede comprar y las imágenes se descargarán automáticamente en el equipo.

Tener una cuenta con Adobe acelera el proceso de compra. Debido a que su información de contacto y facturación está guardada, basta con hacer clic varias veces para completar la compra.

Adobe Stock Photos mantiene un sitio seguro y puede quedarse tranquilo sabiendo que su información personal se guarda con absoluta confidencialidad. La información que introduzca sólo se utiliza para fines de Adobe Stock Photos.

Para ver las fotografías, haga clic en Imágenes adquiridas en el panel Favoritos, o navegue hasta la carpeta Stock Photos predeterminada: Mis documentos/AdobeStockPhotos (Windows) o Documentos/AdobeStockPhotos (Mac OS).

Véase también

“Compra de fotografías” en la página 55

Para colocar fotos en el carro de la compra

Cuando encuentre las fotos que desea comprar, agréguelas al carro de la compra hasta que esté listo para comprar.


- 1 En la ventana de resultados de la búsqueda, haga clic con el botón derecho (Windows) o presione la tecla Control y haga clic (Mac OS) en una fotografía y, a continuación, seleccione Agregar al carro desde el menú contextual. Aparecerá un cuadro de diálogo para confirmar que la fotografía está en el carro de la compra.

- 2 Haga clic en Aceptar para continuar o en Ver carro de la compra para ver el contenido del carro.

Si desea deshabilitar este cuadro de diálogo, seleccione No volver a mostrar.

Compra de fotografías

- 1 Para acceder al carro de la compra, haga clic en el icono Carro de la compra.

- 2 Elija una resolución para las fotos que desea comprar. (Puede eliminar un elemento del carro de la compra en cualquier momento haciendo clic en el icono Eliminar .)

- 3 Haga clic en Pagar.

- 4 Realice una de las acciones siguientes:

- Si tiene una cuenta de Adobe, introduzca el ID y la contraseña.
- Si desea abrir una cuenta de Adobe, haga clic en Configurar una cuenta. Se le pide que introduzca su información de cuenta y facturación.
- Si desea comprar las imágenes sin una cuenta, haga clic en Continuar como invitado. Se le pide que introduzca su información de facturación. Haga clic en Continuar.

- 5 Realice una de las acciones siguientes:

- Si tiene una cuenta de Adobe, confirme la información de facturación y haga clic en Continuar.
- Si no tiene una cuenta de Adobe, introduzca la información de facturación y haga clic en Continuar.

- 6 En la página Resumen del pedido, confirme las selecciones que ha realizado. Para eliminar una foto del carro de la compra, haga clic en el icono Eliminar.

- 7 Si tiene un código de promoción, introdúzcalo en el cuadro de texto Código de promoción y haga clic en Aplicar. Verá los cambios realizados al pedido como resultado de aplicar el código de promoción.

8 Marque la casilla de verificación para aceptar los términos del Acuerdo de licencia de Adobe Stock Photos (haga clic en el texto azul para leer el acuerdo).

9 Por último, haga clic en el botón **Adquirir ahora** para completar el proceso de compra. La compra se procesa y, a continuación, se le pide que descargue las fotos.

10 Haga clic en **Iniciar la descarga**. Después de guardar las fotos, haga clic en **Ver las imágenes adquiridas** si desea empezar a trabajar con ellas enseguida.

11 Para ver el recibo de la compra, haga clic en **Ver recibo** en la página de agradecimiento. También puede controlar el progreso de la descarga haciendo clic en **Abrir el Estado de la descarga**. Cuando termine, haga clic en **Buscar más imágenes** si desea encontrar nuevas fotos o bien, haga clic en **Ir a la cuenta**.

Si ha estado trabajando con una versión de composición de la imagen que ha adquirido, tiene que reemplazar la composición por la imagen de alta resolución en la obra.

Nota: Para eliminar la lista de imágenes de alta resolución que están en espera para descargarse desde la pantalla *Estado de la descarga*, seleccione **Editar > Preferencias (Windows)** o **Bridge > Preferencias (Mac OS)**. Seleccione **Adobe Stock Photos** y haga clic en el botón **Borrar ahora**.


Véase también

“Creación de una cuenta de Stock Photos” en la página 57

“Definición de las preferencias de Adobe Stock Photos” en la página 58

Para ver detalles del pedido

Una de las ventajas de tener una cuenta de Adobe es que puede regresar y ver los pedidos anteriores.

1 En Adobe Stock Photos, haga clic en el botón **Su cuenta** .

2 En la página **Su cuenta**, haga clic en **Ver historia de pedidos**.

3 En la página **Historia de sus pedidos** se muestran todos los pedidos anteriores. Para ver los detalles de un pedido concreto, haga clic en el número de pedido (resaltado en azul).

4 En la página **Detalles del pedido**, se muestra la información de facturación, así como una descripción de las fotos que ha adquirido. Haga clic en **Regresar a la cuenta** si ha terminado o en **Regresar a la historia de pedidos**, si desea revisar otros pedidos.

También puede volver a descargar las fotos adquiridas.

Cuentas de Stock Photos

Ventajas de las cuentas de Stock Photos

La creación de una cuenta de Adobe permite que la adquisición de fotografías sea más rápida y sencilla. Al iniciar la sesión con su dirección de correo electrónico y contraseña, puede trabajar con su cuenta de distintas formas:

Gestionar el perfil Cuando complete el proceso de registro, modifique la información de la cuenta en cualquier momento haciendo clic en el vínculo **Su cuenta** en la barra de navegación.


Consultar la historia de pedidos Controle los pedidos realizados mediante Stock Photos de Adobe Creative Suite para comprobar los elementos específicos pedidos, el coste total de la compra y la fecha del pedido.

Descargue de nuevo los elementos adquiridos anteriormente Acceda a la historia de pedidos y haga clic en **Volver a descargar** para reemplazar un archivo que haya perdido o se haya dañado del que no haya pasado un año de la fecha de la compra original.

Comprar con facilidad Compre fotos sin proporcionar información de perfil. Adobe Stock Photos introduce automáticamente el nombre y la dirección cuando realiza las compras. Toda la información personal se almacena de forma segura.

Creación de una cuenta de Stock Photos

1 En Adobe Stock Photos, realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en el botón Su cuenta , y, a continuación, en el botón Continuar en Configurar una cuenta.
- Si tiene las fotos en el carro de la compra, haga clic en el icono Carro de la compra y, a continuación, en Pagar. Haga clic en Configurar una cuenta.

2 Si no ha elegido el país de facturación, verá un cuadro de diálogo con una lista de países. Elija el país de la dirección de facturación y haga clic en Continuar.

3 En los cuadros de texto, introduzca su dirección de correo electrónico y seleccione una contraseña (de seis caracteres como mínimo y con una combinación de letras y números).

4 Introduzca la dirección de facturación y, a continuación, escriba la información de pago. La dirección de facturación debe coincidir exactamente con la dirección a la que se mandan los extractos de la tarjeta de crédito.

5 Cuando termine, haga clic en Continuar.

Después de crear la cuenta, Adobe Stock Photos envía un correo electrónico de confirmación a la dirección introducida.

Para entrar en la cuenta de Stock Photos


1 En Adobe Stock Photos, haga clic en el botón Su cuenta .

2 Cuando se le pida, introduzca la dirección de correo electrónico y la contraseña y, a continuación, haga clic en Continuar. Si el inicio de sesión es correcto, aparecerá la página Su cuenta.

Si tiene problemas para iniciar la sesión en su cuenta, asegúrese de que ha escrito correctamente la dirección de correo electrónico y la contraseña. Asegúrese además de que no ha pulsado las teclas Bloq Mayús o Bloq Num.

Para editar el perfil de cuenta de Stock Photos

El perfil de la cuenta incluye la configuración del nombre y la contraseña.

1 Haga clic en el botón Su cuenta .

2 Inicie la sesión en su cuenta.


3 En la página Su cuenta, haga clic en Editar el perfil. Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para cambiar la contraseña, escriba una nueva palabra en el cuadro de texto Contraseña. Las contraseñas sólo pueden contener letras y números, y deben tener al menos seis caracteres de longitud.
- Para suscribirse a la recepción de mensajes de correo electrónico de Adobe Stock Photos sobre promociones u otras informaciones especiales, seleccione la casilla de verificación.

4 Para confirmar los cambios, haga clic en Guardar. Para regresar a la página principal de Su cuenta sin guardar los cambios, haga clic en Regresar a la cuenta.

Para cambiar la información de la dirección de la cuenta de Stock Photos

Puede cambiar la dirección de facturación predeterminada o agregar otras direcciones. Asegúrese de que las nuevas direcciones coinciden exactamente con la dirección de los extractos de facturación de la tarjeta de crédito para evitar problemas.

1 Haga clic en el botón Su cuenta .

2 Inicie la sesión en su cuenta.

3 En la página Su cuenta, haga clic en Editar la dirección.


4 Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para cambiar el sobrenombre asociado con la dirección predeterminada, escriba un nuevo nombre en el cuadro de texto Sobrenombre de la dirección de facturación.
- Escriba los cambios a la dirección predeterminada en los cuadros de texto.

- Para agregar una nueva dirección a la cuenta, haga clic en Agregar nueva dirección y, a continuación, introduzca la información en los cuadros de texto.
 - Para editar una dirección no predeterminada, haga clic en Editar debajo de la dirección y realice los cambios que desee.
 - Para hacer que una dirección sea la predeterminada, haga clic en Definir predeterminada debajo de la dirección.
 - Para eliminar una dirección, haga clic en Eliminar debajo de la dirección.
- 5 Para confirmar los cambios, haga clic en Guardar. Para regresar a la página principal de Su cuenta sin guardar los cambios, haga clic en Regresar a la cuenta.


Para cambiar la información del pago de la cuenta de Stock Photos

Puede modificar la información guardada de la tarjeta de crédito o agregar tarjetas de crédito adicionales. Introduzca el número de la tarjeta de crédito sin espacios ni guiones. Puede dar a cada tarjeta de crédito un sobrenombre para mantener el control de qué tarjeta de crédito está empleando.

- 1 Haga clic en el botón Su cuenta .
- 2 Inicie la sesión en su cuenta.
- 3 En la página Su cuenta, haga clic en Editar la información de pago.
- 4 Realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Para cambiar el sobrenombre de la tarjeta de crédito predeterminada, escriba un nuevo nombre en el cuadro de texto Sobrenombre del pago.
 - Para cambiar el número de la tarjeta de crédito predeterminada, escriba el nuevo número en el cuadro de texto Número de tarjeta de crédito y, a continuación, seleccione la fecha de caducidad de la nueva tarjeta en los menús de mes y año.
 - Para agregar una nueva tarjeta a la cuenta, haga clic en Agregar nuevo método de pago y, a continuación, escriba un sobrenombre y el número de tarjeta. Introduzca la fecha de caducidad.
 - Para eliminar un método de pago, haga clic en Eliminar debajo del sobrenombre de pago.
- 5 Para confirmar los cambios, haga clic en Guardar. Para regresar a la página principal de Su cuenta sin guardar los cambios, haga clic en Regresar a la cuenta.

Para descargar las imágenes anteriormente adquiridas de Stock Photos

Para descargar imágenes adquiridas anteriormente, es necesario tener una cuenta de Stock Photos. Puede descargar imágenes en un equipo diferente del que utilizó para adquirir las fotos originalmente (consulte el acuerdo de licencia para obtener información acerca de las restricciones).

- 1 Haga clic en el botón Su cuenta .
- 2 En la página Su cuenta, haga clic en Ver historia de pedidos.
- 3 En la página Historia de sus pedidos, haga clic en el número del pedido (resaltado en azul) de la foto que desea descargar de nuevo.
- 4 En la página Detalle del pedido, haga clic en la flecha que se encuentra debajo de Descargar. Se descarga la foto. De manera predeterminada, las imágenes adquiridas se encuentran en Mis documentos/AdobeStockPhotos/Purchased Images (Windows) o Documentos/AdobeStockPhotos/Purchased Images.

Definición de las preferencias de Adobe Stock Photos

- 1 En Adobe Bridge, seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Bridge > Preferencias (Mac OS).
- 2 Seleccione Adobe Stock Photos en la lista de la izquierda.
- 3 Defina cualquiera de las siguientes preferencias y haga clic en Aceptar:

Miniaturas por grupo de búsqueda Para definir el número de imágenes en miniatura que se muestran en un grupo de búsqueda, seleccione una opción en el menú Miniaturas por grupo de búsqueda.

Idioma de la búsqueda Para buscar con un idioma diferente, seleccione el idioma en el menú Idioma de búsqueda. Tenga en cuenta que obtendrá los mejores resultados de la mayoría de los proveedores si busca en inglés. Esta configuración no afecta al idioma de visualización de la interfaz.

Ubicación de la carpeta Adobe Stock Photos Haga clic en Cambiar ubicación para seleccionar una nueva carpeta predeterminada en la que va a almacenar las fotos, las composiciones descargadas y las fotos adquiridas. Haga clic en Restaurar para restaurar a la ubicación predeterminada.

País de facturación O región Para cambiar el país de facturación, elija el nombre del país en el menú País de facturación. Puede que la moneda que aparece junto al menú País de facturación no sea la moneda de dicho país (no se admiten todas las monedas). En cambio, es la moneda que Adobe permite para dicho país. La tarjeta de crédito se factura en la moneda admitida.

Mensajes de alerta Para habilitar o deshabilitar los mensajes que aparecen al descargar una imagen comp o agregar una fotografía al carro de la compra, seleccione o deseccione Mostrar mensaje después de descargar comp o Mostrar mensaje después de agregar imagen al carro de la compra.

Descarga automática en carpeta predeterminada Para guardar las fotos automáticamente a la carpeta predeterminada, seleccione Descargar automáticamente las imágenes después de adquirirlas. Deseccione esta opción si desea elegir una ubicación en la que desea guardar las fotos (por ejemplo, en un proyecto de Version Cue o en otra carpeta específica de proyecto del equipo).

Descarga después de perder la conexión Para reanudar la descarga automáticamente después de perder una conexión, seleccione Reanudar las descargas interrumpidas cuando se inicie Bridge.

Capítulo 5: Captura, digitalización e importación

Recopilación de recursos

Acerca de la captura, digitalización e importación

Para incorporar archivos de medios (recursos) a un proyecto de Adobe Premiere Pro, puede capturarlos, digitalizarlos o importarlos en función del tipo de material de origen:

Capturar Permite capturar archivos de vídeo digital desde una cinta. Esto es, transferirlos desde la cinta de vídeo de origen al disco duro. Todas las videocámaras y platinas digitales graban vídeo en formato digital, pero para que Adobe Premiere Pro pueda utilizarlos en un proyecto, es necesario capturar dichos archivos (transferirlos al disco duro). La función Capturar de Adobe Premiere Pro, en combinación con un puerto digital o una tarjeta de captura (por ejemplo, IEEE 1394 o SDI), permite capturar vídeo digital desde cintas y guardarlo en el disco duro como archivos que podrá agregar posteriormente a un proyecto.

Digitalización Digitalización de vídeo analógico. Los vídeos analógicos se graban utilizando videocámaras y platinas analógicas. Es necesario digitalizar los datos (convertirlos a formato digital), para poder almacenarlos y procesarlos en el equipo informático. La función Capturar de Adobe Premiere Pro, en combinación con una tarjeta digitalizadora o un dispositivo que permita convertir vídeo analógico a vídeo digital, permite convertir vídeo analógico en archivos digitales compatibles con Adobe Premiere Pro.

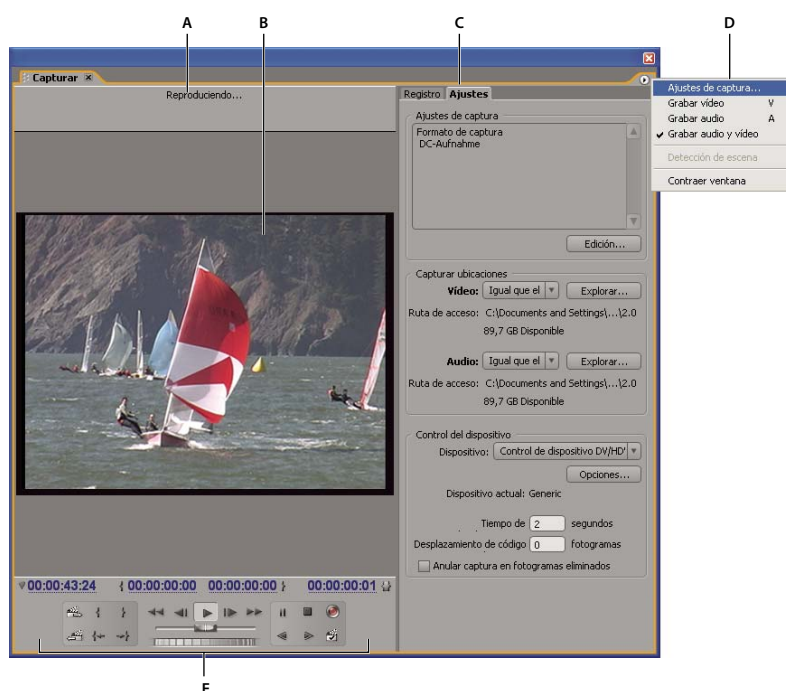
Importar Utilice el comando Importar para incorporar archivos (por ejemplo, imágenes fijas o audio que ha descargado) que ya estén en su disco duro a un proyecto de Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro permite importar distintos tipos de archivos digitales.

Panel Captura

Utilice el panel Captura (elija Archivo > Captura), para capturar vídeo y sonido digital o analógico. Este panel dispone de una función de previsualización que muestra el vídeo que se está capturando, controles para grabación con o sin control de dispositivos, ajustes para editar los parámetros de captura y el panel Registro para registrar clips para la captura por lotes. Para su comodidad, algunas de las opciones disponibles en el panel Captura también están disponibles en el menú del panel Captura.

Puede controlar determinados dispositivos de origen, como videocámaras y platinas, directamente desde el panel Captura, siempre que su equipo informático disponga de un controlador IEEE1394, RS-232, RS-422, LANC o Control-M compatible con Adobe Premiere Pro. Si su dispositivo de origen no dispone de ninguna de estas interfaces, podrá seguir utilizando el panel Captura, pero tendrá que utilizar sus propios controles para introducir, iniciar y detener el dispositivo de origen.

Nota: Cuando no esté realizando capturas en Adobe Premiere Pro, cierre el panel Captura. El panel Captura tiene preferencia cuando está abierto, de modo que, si no lo cierra mientras edita o previsualiza vídeos, restará potencia al dispositivo de origen y es posible que el rendimiento sea inferior.



Panel Captura

A. Área de estado B. Vista previa C. Fichas D. Menú Panel E. Controles del dispositivo

Definición del formato de la captura

- 1 Con un proyecto abierto, elija Proyecto > Ajustes del proyecto > Captura.
- 2 Desde el menú Formato de captura, elija la configuración que coincida con el material de origen.

Definición de las preferencias de la captura

- 1 Elija Edición > Preferencias > Capturar.
- 2 Especifique si desea cancelar la captura de los fotogramas eliminados, notificar sobre fotogramas eliminados o generar un registro por lotes.
- 3 Seleccione si desea utilizar el código de tiempo del control de dispositivos. Cuando hay un controlador de dispositivos en uso (por ejemplo, dispositivos controlados por LANC o RS-422/232), dicha selección permite que Adobe Premiere Pro registre el código de tiempo proporcionado por el controlador, en lugar de intentar registrar códigos de tiempo procedentes de la cinta de origen.

Límites de tamaño de los archivos

Adobe Premiere Pro no establece ningún límite de tamaño para los archivos. No obstante, es posible que su tarjeta de captura, su sistema operativo o su disco duro sí establezcan dichos límites. Consulte la documentación de su tarjeta de captura y de su disco duro para obtener información sobre la compatibilidad con archivos grandes.

El formato del disco duro determina su capacidad para procesar archivos grandes. El formato FAT32 establece un límite de 4 GB o 18 minutos por archivo para material de archivo DV. El formato NTFS no establece ningún límite de tamaño para los archivos, aunque éstos seguirán estando sujetos a posibles limitaciones impuestas por otros componentes de su sistema de edición de vídeo. De esta manera es preferible utilizar discos con formato NTFS como discos de memoria virtual en los que realizar capturas de vídeo y para los dispositivos de destino en los que exportar archivos de vídeo.

Formatos de archivos permitidos para la importación

Adobe Premiere Pro puede importar distintos formatos de vídeo y audio. También admite la profundidad de color de 10 bits necesaria para editar material de archivo de definición estándar y de alta definición.

La compatibilidad con estos formatos es posible gracias a módulos plugin de software. La mayoría de estos módulos de software se instalan automáticamente con Adobe Premiere Pro.

Formatos de archivo de animación y de vídeo compatibles

Se pueden importar los siguientes tipos de archivos de vídeo y de animación:

- ASF
- AVI de tipo 2
- MPEG, MPE, MPG, M2V
- QuickTime (MOV; requiere reproductor QuickTime)
- DLX
- Archivo de Windows Media (WMV)
- GIF animados
- Filmstrip (FLM)

Nota: Los clips AVI tipo 1 se deben procesar para poderlos visualizar desde un dispositivo de DV. Para procesar un clip AVI tipo 1, agréguelo a una secuencia de un proyecto de DV y cree un archivo de previsualización de esa sección del panel Línea de tiempo.

Formatos compatibles de audio

Se pueden importar los siguientes tipos de archivos de audio:

- Formato de archivo de intercambio de audio (AIFF)
- AVI
- MP3,
- MPEG, MPG
- QuickTime (MOV; requiere reproductor QuickTime)
- WAVE (WAV)
- WMA

Formatos de archivo de imagen fija compatibles

Se pueden importar los siguientes tipos de archivos de imágenes fijas:

- Adobe Illustrator (AI)
- Adobe Photoshop (PSD)
- Mapa de bits (BMP, DIB, RLE)
- EPS
- GIF
- ICO
- JPEG, JPE, JPG, JFIF
- PCX
- PICT, PCT, PIC
- Gráficos de red portátiles (.png)
- PTL, PRTL (Adobe Title Designer)
- Targa (TGA, ICB, VDA, VST)
- TIFF
- PSQ

Nota: Se pueden importar como secuencias archivos con capas procedentes de *Illustrator* y *Photoshop*.

Formatos de archivos de proyecto de vídeo compatibles

Se pueden importar los siguientes tipos de archivos de proyecto de vídeo:

- Adobe Premiere 6.0 o 6.5 (PPJ)
- Adobe Premiere Pro (PRPROJ)
- Formato de Autoría Avanzado (AAF)
- Proyecto After Effects (AEP)
- EDL
- PLB

Véase también

“Formatos de archivo compatibles con la exportación” en la página 361

Control de dispositivos

Acerca del control de dispositivos

Puede utilizar el control de dispositivos de Adobe Premiere Pro para simplificar y automatizar la captura de vídeo y para exportar secuencias a cinta. El control de dispositivos permite controlar con precisión dispositivos como platinas y videocámaras mediante los controles de captura y de captura por lotes. Con el control de dispositivo, puede utilizar el panel Captura para registrar todos los clips y, a continuación, utilizar el comando Captura por lotes para grabar los clips registrados automáticamente.

Adobe Premiere Pro controla los dispositivos gracias a su soporte integrado de IEEE 1394 y a su soporte de controladores RS-232, RS-422, LANC y Control-M compatibles. Independientemente del tipo de dispositivo que sea, si no se reconoce automáticamente, tendrá que configurarlo. Antes de configurar el control de dispositivo, compruebe si su platina o videocámara es compatible con un control de dispositivo externo y asegúrese de que dispone de un cable que permita la conexión entre el dispositivo y su controlador, su equipo informático, o ambos.

Configuración de un proyecto para el control de dispositivos

Puede configurar algunos de los ajustes del control de dispositivo en Edición > Preferencias > Control del dispositivo, y otros en la sección Control de dispositivo en la parte inferior del panel Ajustes del panel Captura. Los ajustes del control de dispositivo se aplicarán a todo el proyecto.

- 1 Elija Edición > Preferencias > Capturar.
- 2 Seleccione al menos una opción de captura. Si está utilizando un controlador de dispositivo que genera su propio código de tiempo (por ejemplo, un controlador LANC para una videocámara Hi8), seleccione Usar código de tiempo de control de dispositivo. De este modo, el código de tiempo ilegible grabado en la cinta se sustituirá por el código de tiempo generado por el controlador. Haga clic en Aceptar.
- 3 Si desea guardar los clips capturados en una bandeja específica dentro de un proyecto, asegúrese de que el proyecto está abierto y de que la bandeja existe en el panel Proyecto.
- 4 Seleccione Archivo > Capturar.
- 5 En el panel Ajustes, haga clic en Edición para comprobar que los ajustes de captura son adecuados para su dispositivo.
- 6 Haga clic en Guardar para guardar un grupo de ajustes para el proyecto. Haga clic en Aceptar una vez que haya seleccionado los ajustes correctos para su dispositivo.

7 En la sección Capturar ubicaciones del panel Ajustes, asegúrese de que las unidades seleccionadas para guardar el vídeo y el audio capturado disponen de suficiente espacio libre. Si desea cambiar las ubicaciones, seleccione Personalizada en el menú Vídeo o Audio, haga clic en el botón Examinar correspondiente, seleccione la ubicación y haga clic en Aceptar.

8 En la sección Control del dispositivo, si no se ha configurado el control de dispositivo, seleccione un dispositivo en el menú Dispositivos y haga clic en Opciones para configurarlo. Las opciones varían dependiendo del dispositivo. Para obtener más información, consulte la documentación de su controlador de dispositivos.

9 Pruebe los botones del control de dispositivo en el panel Captura para comprobar que funcionan y que puede ver el vídeo en la sección de previsualización.

10 Haga clic en Registro. En la sección Configurar, asegúrese de que los ajustes del menú Capturar son correctos y, si es necesario, seleccione una bandeja de la lista. Si no hay ninguna bandeja seleccionada o la lista de bandejas está vacía, los clips capturados aparecerán en el panel Proyecto.

11 Introduzca la información que considere necesaria en la sección Datos de clip.

***Nota:** Para evitar confusiones, asegúrese de que el nombre de la cinta no existe ya en el sistema. Es posible que algunos tipos de software para control de dispositivo le soliciten que defina el ajuste Nombre de la cinta cada vez que introduzca una cinta nueva. Las demás opciones de Datos de registro no son obligatorias.*

Configuración de un dispositivo para el control de dispositivos

Adobe Premiere Pro admite el control de dispositivos como videocámaras y VTR. Controla dispositivos DV y HDV a través de conexiones IEEE 1394, y dispositivos controlados por serie a través de controladores RS-232, RS-422, LANC o Control-M instalados en un equipo informático determinado.

1 Para abrir el cuadro de diálogo Preferencias de control de dispositivo, realice una de las acciones siguientes:

- Elija Edición > Preferencias > Control del dispositivo.
- En el panel Captura, haga clic en Ajustes.

2 Seleccione el tipo de dispositivo que desea controlar en el menú emergente Dispositivos.

3 Haga clic en Opciones y realice una de las acciones siguientes:

- Si desea conectar un dispositivo DV o SDI, seleccione la marca del dispositivo y el tipo de dispositivo. Si su dispositivo no aparece en la lista, haga clic en Conectar para información sobre el dispositivo.
- Si desea conectar un dispositivo serie, especifique los ajustes Protocolo, Puerto, Origen de tiempo y Base de tiempo.

4 En el cuadro de diálogo Opciones de control de dispositivo, compruebe la pantalla de estado:

Sin conexión Adobe Premiere Pro no detecta el dispositivo, por lo que tendrá que comprobar todas las conexiones y ajustes.

Detectado Adobe Premiere Pro detecta el dispositivo pero no puede controlar la cinta (probablemente porque no se ha introducido ninguna cinta).

En línea Adobe Premiere Pro detecta el dispositivo pero no puede controlar la cinta. Haga clic en Aceptar.

5 En la sección Control del dispositivo del panel Ajustes, especifique las siguientes opciones según sea necesario:

Tiempo de predesplazamiento Indica el tiempo que tarda el Punto de entrada para que Adobe Premiere Pro comience a reproducir la cinta antes de la captura. El valor correcto varía en función del dispositivo que se está utilizando.

Desplazamiento de código de tiempo Indica el número de fotogramas para ajustar el código de tiempo incrustado en el vídeo capturado, de modo que éste coincida con el número del código de tiempo del mismo fotograma en la cinta de origen.

Calibración de un dispositivo RS-422 o RS-232

1 Seleccione Archivo > Exportar > Exportar a cinta.




2 Haga clic en Opciones.


3 Establezca el número de fotogramas de desplazamiento, según corresponda para su dispositivo, en los campos Retardar inicio de película, Editar manualmente temporizador y Predesplazamiento.


Control de un dispositivo RS-422 o RS-232



- 1 Seleccione Edición > Preferencias > Control del dispositivo.
- 2 Desde la ventana Dispositivos, seleccione Control de dispositivo serie.
- 3 Haga clic en Opciones.
- 4 En la sección VTR y control de puertos, seleccione un protocolo y un puerto para el dispositivo.
- 5 En la sección Control de tiempo, seleccione un origen de tiempo y una base de tiempo para el dispositivo.

Controles del dispositivo en el panel Captura


Puede utilizar los controles del panel Captura para manejar el dispositivo mientras registra clips. El control Empujar  permite desplazarse rápidamente por los fotogramas cercanos y el control Trayecto  permite cambiar la velocidad de la cinta a medida que la reproduce hacia delante o hacia atrás. El botón Grabar  permite iniciar una captura manual.

Si pulsa el botón Rebobinar  con la cinta parada, el dispositivo rebobinará la cinta a velocidad máxima. Si rebobina cuando la cinta está en reproducción o en pausa, el dispositivo rebobinará la cinta mostrando el vídeo en la previsualización.

Si pulsa el botón Avance rápido  con la cinta parada, el dispositivo hará avanzar la cinta a velocidad máxima. Si pulsa el botón cuando la cinta esté en reproducción o en pausa, el dispositivo hará avanzar la cinta mostrando el vídeo en la previsualización.

Si pulsa el botón Escena anterior , la cinta se desplazará hasta el punto de inicio anterior y se detendrá en modo de pausa. Si pulsa el botón Escena siguiente , la cinta se desplazará hasta el siguiente punto de inicio y se detendrá en pausa.

También puede utilizar las teclas J, K y L para controlar el dispositivo. J rebobina la cinta; L la reproduce hacia delante con rapidez y K la detiene en pausa. La velocidad de reproducción hacia delante o hacia atrás aumentará cada vez que pulse J o L. Para rebobinar o hacer avanzar los fotogramas de uno en uno, mantenga pulsada K y pulse J o L una vez. Para rebobinar o hacer avanzar la cinta lentamente, mantenga pulsadas K + J o K + L.

 *Para manejar los controles del panel Captura a través del teclado, consulte la información sobre herramientas del panel Captura. Puede cambiar los métodos abreviados eligiendo Edición > Personalización del teclado. También puede desplazarse hasta cualquier lugar de la cinta escribiendo el código de tiempo correspondiente en la pantalla de códigos de tiempo de Punto de entrada o Punto de salida del panel Captura y pulsando Intro.*

Captura y digitalización

Requisitos del sistema para la captura

Para capturar material de archivo de vídeo digital, necesitará los siguientes componentes para el sistema de edición:

- Para material de archivo DV o HDV, un puerto o una tarjeta de captura IEEE 1394 (FireWire, iLink) compatible con OHCI; o una tarjeta de captura IEEE 1394 no compatible con OHCI con ajustes preestablecidos, controladores y plugins expresamente escritos para Adobe Premiere Pro.
- Para material de archivo HD, una tarjeta de captura HD compatible con Adobe Premiere Pro con una entrada SDI. Adobe Premiere Pro admite de serie la tarjeta HD SDI AJA.
- Un códec (compresor/descompresor) para el tipo de datos que desea capturar. Adobe Premiere Pro tiene sus propios códecs para importar material de archivo DV y HDV. Hay códecs plugin de software disponibles para los demás tipos. Algunas tarjetas de captura tienen los códecs de hardware integrados.
- Un disco duro que admita la velocidad de datos del tipo de vídeo digital que desea capturar.
- Espacio suficiente en disco para el material de archivo capturado. La longitud de los clips capturados puede estar restringida por su sistema operativo.

- Un proyecto creado con ajustes preestablecidos en el cuadro de diálogo Nuevo proyecto y en el que todos los ajustes coincidan con el material de archivo que se va a capturar.

Nota: Algunas videocámaras DV y HDV precisan una conexión a sus adaptadores de alimentación para que se activen los puertos IEEE 1394. Otras videocámaras pueden entrar en modo inactivo o en modo de demostración si permanecen en modo de cámara sin actividad de la cinta durante un determinado período de tiempo. Para evitar estos problemas, conecte su videocámara al adaptador de alimentación cuando la esté configurando para capturar o doblar vídeo. Si la video cámara entra en modo de demostración con el adaptador de alimentación conectado, desactive esta opción en el sistema de menús de la videocámara.

Preparación para la captura de vídeo digital

1 Tras conectar el dispositivo digital a su equipo informático a través de una conexión IEEE 1394 o SDI, encienda el dispositivo y realice una de las siguientes acciones:

- Si se trata de una cámara, póngala en el modo de reproducción, que puede estar señalizado como VTR o VCR.
- Si se trata de una platina, asegúrese de que la salida está definida correctamente.

Nota: No ponga la cámara en ninguno de los modos de grabación, que pueden estar señalizados como Cámara o Película.

2 Inicie Adobe Premiere Pro. Cuando aparezca la pantalla de bienvenida, realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en Nuevo proyecto, seleccione los ajustes preestablecidos desde el panel Cargar ajustes preestablecidos y haga clic en Aceptar.
- Selección de un proyecto existente. Los ajustes preestablecidos del proyecto deben coincidir con los ajustes de vídeo y audio del material de archivo que desee capturar.

3 Elija Edición > Preferencias > Discos de memoria virtual y especifique las ubicaciones para Vídeo capturado y Audio capturado.

Nota: Adobe Premiere Pro también admite vídeo con alta profundidad de bits (mayor de 8 bits), necesaria para editar material de archivo de definición estándar y de alta definición.

Captura sin control de dispositivos

Si no dispone de ningún dispositivo que se pueda controlar a través de Adobe Premiere Pro, puede capturar vídeo manualmente. Tendrá que manejar tanto los controles del dispositivo de reproducción como los controles del panel Captura en Adobe Premiere Pro.

- 1** Asegúrese de que la platina o videocámara está conectada correctamente al equipo informático.
- 2** Seleccione Archivo > Capturar.
- 3** En la sección Configuración del panel Registro, elija el tipo de medio del menú emergente Captura.
- 4** Utilice los controles de la platina o videocámara para mover la cinta de vídeo hasta un punto que se encuentre varios segundos antes del fotograma donde desea comenzar la captura.
- 5** Pulse el botón Reproducir de la platina o videocámara y, a continuación, haga clic en el botón rojo Grabar del panel Captura.
- 6** Prolongue la grabación unos segundos más tras finalizar el material de archivo que necesita y dispondrá de espacio para la edición. Pulse la tecla Esc para detener la grabación.

Cuando aparezca el cuadro de diálogo Guardar archivo capturado, introduzca los datos de registro y haga clic en Aceptar. El nuevo archivo aparecerá en la lista del panel Proyecto y se guardará en la ubicación del disco especificada en el panel Ajustes del panel Captura.

Captura con control de dispositivo

Una vez que haya configurado correctamente el dispositivo y el proyecto, podrá comenzar a capturar clips utilizando el control de dispositivo. Puede capturar una cinta entera o bien marcar puntos de entrada y salida para cada clip y capturar el clip a continuación. Puede registrar puntos de entrada y salida para tantos clips como desee y hacer que Adobe Premiere Pro capture cuantos quiera en un lote.

Captura de una cinta entera

1 En el panel Captura, asegúrese de que su dispositivo está en línea, comprobando la indicación situada encima del panel de previsualización.

2 Introduzca una cinta en el dispositivo. Adobe Premiere Pro le pedirá que introduzca un nombre para la cinta. Asegúrese de introducir nombres distintos para todas las cintas.



Para evitar la repetición de un mismo nombre, puede resultar útil incluir un número distinto en cada nombre.

3 En la sección Configuración del panel Registro, elija el tipo de medio del menú emergente Captura.

4 Rebobine la cinta hasta el inicio.

5 Si desea crear un archivo distinto para cada escena de la cinta, seleccione Detección de escena en la sección Captura.

6 Si desea que la captura incluya algunos fotogramas más antes y después de los puntos de entrada y salida definidos para cada clip, introduzca ese número de fotogramas en el cuadro Controles de la sección Captura.

7 Haga clic en el botón Cinta.

Selección y captura de un clip

1 En el panel Captura, asegúrese de que su dispositivo está en línea, comprobando la indicación situada encima del panel de previsualización.

2 Introduzca una cinta en el dispositivo. Adobe Premiere Pro le pedirá que introduzca un nombre para la cinta. Asegúrese de introducir nombres distintos para todas las cintas.

3 En la sección Configuración del panel Registro, elija el tipo de medio del menú emergente Captura.

4 Utilice los controles del panel Captura para desplazarse hasta el primer fotograma que desee capturar y haga clic en el botón Definir entrada. Después desplácese hasta el último fotograma que desea capturar y haga clic en el botón Definir salida.

5 Si desea que la captura incluya algunos fotogramas más antes y después de los puntos de entrada y salida definidos para cada clip, introduzca el número de fotogramas deseado para estos selectores en la sección Selectores del panel Captura.

6 Haga clic en el botón Entrada/Salida de la sección Captura del panel Registro para capturar el clip que ha identificado.

Véase también

“Configuración de un proyecto para el control de dispositivos” en la página 63


“Configuración de un dispositivo para el control de dispositivos” en la página 64

Uso de la detección automática de escenas

En lugar de registrar manualmente los puntos de entrada y salida, puede utilizar el componente Detección de escena. Detección de escena analiza el vídeo en busca de saltos de escena, basándose en las indicaciones de fecha y hora de la cinta, como las que se crean al pulsar el botón de pausa de la videocámara durante una grabación. Cuando se realiza una captura con Detección de escena activado, Adobe Premiere Pro captura automáticamente un archivo distinto para cada salto de escena que detecta. Detección de escena se ejecutará tanto si captura una cinta entera como si captura únicamente una sección comprendida entre un punto de entrada y un punto de salida. Si activa Detección de escena y realiza la captura utilizando puntos de entrada y salida, es posible que la Detección de escena divida los clips comprendidos entre los puntos de entrada y salida definidos si detecta algún salto de escena.

La detección de escenas registra las escenas de la captura por lotes sin alterar el progreso de la cinta. También registra las escenas que se encuentran en saltos del código de tiempo.

❖ En el panel Captura, realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el botón Detección de escena  situado debajo de la imagen.
- Seleccione Detección de escena en la sección Captura del panel Registro.

Problemas habituales durante la captura

Si tiene problemas durante la captura de material de archivo digital, consulte la Ayuda de Adobe Premiere Pro o la documentación de su cámara, platina o tarjeta de captura. También puede utilizar el servicio de soporte técnico de la página Web de Adobe. Éstos son algunos de los problemas con los que podría encontrarse durante la captura de vídeo digital:

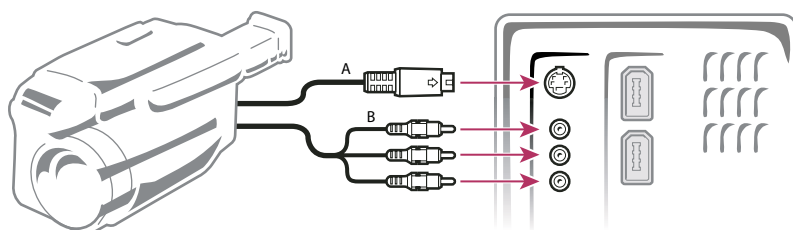
- Si su dispositivo (cámara o platina) entra en modo inactivo, cierre el panel Captura y vuelva a abrirlo; o bien cierre el panel Captura, apague el dispositivo, vuelva a encenderlo y, a continuación, vuelva a abrir el panel Captura. El modo inactivo se puede deshabilitar en muchas cámaras conectándolas a corriente alterna y expulsando la cinta.
- Si el vídeo se muestra granuloso en el panel Captura o en el panel Monitor, posiblemente Adobe Premiere Pro haya disminuido la calidad de la visualización para conservar la calidad de la captura. El vídeo se captura y se almacena con la calidad determinada por el usuario y se reproduce siempre con esa misma calidad en monitores NTSC o PAL. En sistemas inferiores, es posible que Adobe Premiere Pro reduzca la calidad de la previsualización de la captura para garantizar que los recursos de la CPU disponibles son suficientes para una captura de máxima calidad.
- Si la imagen de vídeo no aparece en el panel Captura, compruebe el control de dispositivo y los ajustes de captura. A continuación, con el dispositivo encendido, reinicie Adobe Premiere Pro.
- Si el audio y el vídeo capturados no están sincronizados, asegúrese de que no han quedado partes de la cinta sin grabar entre distintas tomas. Los fragmentos de la cinta que quedan en blanco no tienen código de tiempo, por lo que se pueden producir interrupciones en el modo de tiempo de la cámara. Cuando se captura el fragmento que está en blanco, la cámara no transmite fotogramas válidos, pero el tiempo se sigue marcando.
- Si no se graba el audio, intente reproducir una fuente a través de la entrada de sonido de su equipo informático y del sistema de altavoces sin realizar ninguna grabación. Si no oye nada, es posible que la fuente de audio no esté bien conectada o que los parámetros de audio no estén bien definidos. Compruebe las conexiones del hardware, los Dispositivos de sonido y audio del Panel de control de Windows y los ajustes del mezclador, y consulte la documentación de la tarjeta de sonido. En Adobe Premiere Pro, seleccione Editar > Preferencias, y compruebe los ajustes de Audio, Hardware de audio y Asignación de salida de audio.

Cómo determinar si el dispositivo está en línea

- 1 Seleccione Archivo > Capturar.
- 2 En la sección Control del dispositivo del panel Ajustes, haga clic en Opciones.
- 3 En el cuadro de diálogo Opciones, haga clic en Comprobar estado.

Digitalizar vídeo analógico

Para poder editar tomas de vídeo en formato analógico, en primer lugar deberá digitalizarlas. Puede hacerlo direccionando la señal de vídeo a través de una videocámara digital que la digitalice al momento, o bien a través de un dispositivo de digitalización instalado en su equipo informático. También puede duplicar el material de archivo analógico en formato digital para luego capturar el vídeo desde un dispositivo digital a través de una tarjeta de captura, como cualquier otra fuente digital. En función del equipo informático que tenga, podrá digitalizar vídeo analógico desde distintos tipos de señal, incluidas las de vídeo componente, vídeo compuesto y S-vídeo. Algunos digitalizadores incluyen control de dispositivo. Se conectan a su dispositivo fuente a través de tomas RS-232, RS-422, LANC o Control-M, permitiéndole controlar el dispositivo a través del panel Captura de Adobe Premiere Pro y realizar capturas por lotes. Consulte el manual de instrucciones de su videocámara y de su digitalizador o tarjeta de captura.



Conexiones de vídeo analógico



A. Conexión de S-vídeo B. Conexiones de vídeo compuesto y de audio izquierda-derecha

Acerca de los ajustes de la tarjeta de captura

Es posible que algunos de los ajustes de captura a los que se hace referencia en Adobe Premiere Pro procedan del software plugin de los digitalizadores o las tarjetas de captura. Por ello, es posible que las opciones específicas y los formatos admitidos varíen en función del fabricante. Dada la compleja relación entre las tarjetas de captura de vídeo y Adobe Premiere Pro, es posible que resulte difícil identificar qué pieza del sistema es responsable de determinadas opciones o problemas. Adobe, así como la mayoría de fabricantes de tarjetas de captura, pone a su disposición documentos para la solución de problemas en línea que le ayudarán a determinar si las opciones o problemas están relacionados con la tarjeta de captura de vídeo y su software o con Adobe Premiere Pro. Consulte los recursos de solución de problemas de Adobe Premiere Pro y del fabricante de la tarjeta de captura a través de los vínculos que encontrará en sus respectivas páginas Web.

La mayoría de las tarjetas de captura compatibles instalan un archivo de ajustes (ajustes preestablecidos) que podrá seleccionar en el cuadro de diálogo Nuevo proyecto de Adobe Premiere Pro, en el panel Cargar ajustes preestablecidos. Estos ajustes preestablecidos definen todos los ajustes de captura para que la compatibilidad con su tarjeta de captura sea óptima. Para obtener los mejores resultados, utilice los ajustes preestablecidos de la tarjeta de captura y no los cambie en el panel Ajustes personalizados.

Digitalización de vídeo analógico

- 1 Cierre Adobe Premiere Pro.
 - 2 Conecte las salidas de vídeo y audio de su dispositivo analógico a las entradas analógicas de su dispositivo digital (digitalizador, videocámara digital o platina digital).
 - 3 Si el dispositivo digital es un digitalizador, una platina o una videocámara de tipo externo, conecte su salida digital (IEEE 1394 o SDI) al puerto digital del mismo tipo de su equipo informático.
 - 4 Si el dispositivo digital es un digitalizador con controles de dispositivo, conecte el puerto de control de dispositivos (RS-232, RS-422, LANC o Control-M) del dispositivo digital al del dispositivo analógico.
 - 5 Encienda los dos dispositivos.
 - 6 Si el dispositivo digital es una videocámara, póngala en modo VTR o VCR (no en modo de cámara).
 - 7 En el control de selección de entrada del dispositivo digital, defina la entrada analógica pertinente.
 - 8 Inicie Adobe Premiere Pro.
 - 9 Cuando aparezca la pantalla de bienvenida, realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en Nuevo proyecto, seleccione los ajustes preestablecidos de la tarjeta de captura (si están disponibles) desde el panel Cargar ajustes preestablecidos y haga clic en Aceptar.
 - Seleccione uno de los proyectos existentes configurados con los ajustes preestablecidos de la tarjeta de captura.
 - 10 Seleccione Archivo > Capturar.
 - 11 En el panel Captura, compruebe detenidamente los ajustes del panel Ajustes. Si es necesario cambiarlos, haga clic en Edición. (Los ajustes de este cuadro de diálogo proceden del software plugin del fabricante de la tarjeta de captura, no de Adobe Premiere Pro, y pueden variar en función de la marca y el modelo de la tarjeta de captura analógica. Consulte la documentación del controlador de software proporcionado por el fabricante de la tarjeta de captura.)
 - 12 Realice una de las acciones siguientes:
 - Si el dispositivo digital no incluye ningún control de dispositivos, introduzca su fuente utilizando los controles del dispositivo analógico. Pulse Reproducir en el dispositivo analógico y haga clic en el botón Grabar  en el panel Captura.
 - Si el dispositivo digital incluye control de dispositivos, capture o registre el material de archivo utilizando los controles del panel Captura, del mismo modo que lo haría con una fuente digital.
-  Para conocer con mayor exactitud los efectos que tendrán los ajustes de compresión establecidos en la velocidad de datos del vídeo capturado, utilice el gráfico Velocidad de datos de Adobe Premiere Pro.

Digitalización de audio analógico


Si desea utilizar audio que todavía no está en formato digital (por ejemplo, procedente de un cassette analógico o de un micrófono en directo), deberá digitalizarlo a través de un digitalizador o una tarjeta de captura de audio o vídeo.

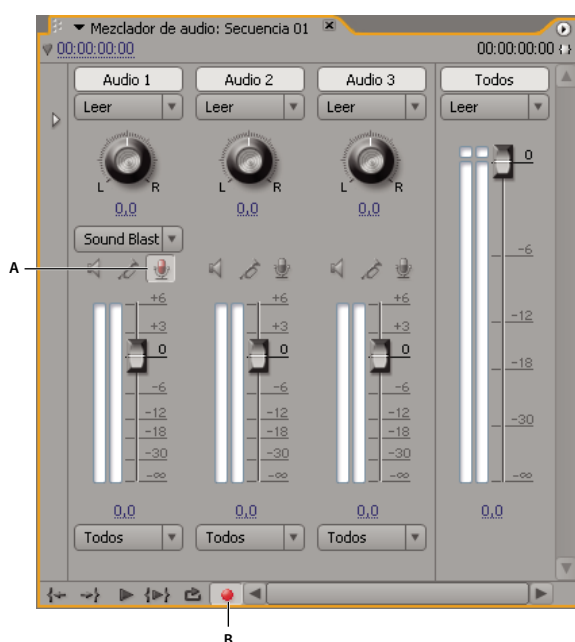
La calidad del audio digitalizado y el tamaño del archivo de audio dependen de la *velocidad de muestreo* (el número de muestras por segundo) y de la *profundidad de bits* (el número de bits por muestra) del audio digitalizado. Además, el audio estéreo precisa el doble de espacio en disco que el audio mono. Estos parámetros, que se controlan en la sección Ajustes de captura del cuadro de diálogo Ajustes del proyecto, determinan el nivel de precisión con que se representará la señal de audio analógica en el formato digital. Con velocidad de muestreo y profundidad de bits elevadas, el sonido se reproduce con un mayor nivel de calidad, pero el tamaño de los archivos también es proporcionalmente mayor. Capture el audio con los ajustes de calidad más elevados que permita su equipo informático, aunque dichos ajustes sean más elevados que los ajustes que especificará para la exportación o reproducción final. De este modo dispondrá de un *margen*, o datos extra, que le permitirá mantener la calidad cuando ajuste la ganancia de audio o aplique efectos de audio como la ecualización o la compresión y expansión de rangos dinámicos. Aunque el formato DV permite grabar dos pares de audio estéreo independientes, Adobe Premiere Pro sólo puede capturar un único par estéreo. En función del hardware DV que utilice, es posible que se le permita escoger entre el par estéreo 1, el par estéreo 2 o una combinación de ambos. Consulte la documentación de su equipo DV.

Definición de la ubicación del audio capturado

- 1 Seleccione Editar > Preferencias > Discos de memoria virtual.
- 2 Seleccione una ubicación para Audio capturado y haga clic en Aceptar.

Grabación de voces superpuestas

- 1 Conecte el micrófono al conector de entrada de nivel de micrófono de su equipo informático o tarjeta de sonido. Si es necesario, elija Edición > Preferencias > Hardware de audio para configurar el dispositivo de entrada.
- 2 Si desea previsualizar el panel Línea de tiempo a medida que graba, posicione el indicador de tiempo actual del panel Línea de tiempo unos segundos antes del punto en el que desea que comience la voz superpuesta.
- 3 En el Mezclador de audio, haga clic en el botón Habilitar grabación  para todas las pistas en las que desee grabar audio.



Controles de grabación del Mezclador de audio

A. Botón Habilitar grabación para la pista B. Botón Grabar para el Mezclador de audio

- 4 En el Mezclador de audio, haga clic en el botón Grabar para la secuencia. Adobe Premiere Pro prepara la secuencia para la grabación, pero el indicador de progreso de la reproducción sólo empieza a moverse cuando se pulsa el botón Reproducir.
- 5 Seleccione Sólo entrada(s) de contador en el menú del Mezclador de audio para contar solamente las entradas de la tarjeta de sonido.
- 6 Pruebe los niveles de entrada hablando por el micrófono.


- 7 Cuando haya finalizado las comprobaciones, deseccione Sólo entrada(s) de contador para contar también las pistas de audio del proyecto.
- 8 Vuelva a hablar por el micrófono. Observe los milímetros del Mezclador de audio para asegurarse de que los niveles de entrada de las pistas habilitadas para la grabación se mantienen altos pero sin que se produzcan recortes.
- 9 Haga clic en el botón Reproducir del Mezclador de audio y, a continuación, comience a hablar para grabar la voz superpuesta.

Véase también

“Acerca del audio” en la página 165

Grabación de una fuente analógica

Puede grabar audio de un dispositivo de origen analógico, como una platina de cassette o un giradiscos.

- 1 Conecte la fuente analógica al conector de entrada correspondiente de su equipo informático o tarjeta de sonido. Si es necesario, elija Edición > Preferencias > Hardware de audio para configurar el dispositivo de entrada.
- 2 Si desea previsualizar el panel Línea de tiempo a medida que graba, posicione el indicador de tiempo actual del panel Línea de tiempo unos segundos antes del punto en el que desea que comience la grabación.
- 3 En el Mezclador de audio, haga clic en el botón Habilitar grabación  para todas las pistas en las que desee grabar audio.
- 4 En el Mezclador de audio, haga clic en el botón Grabar para la secuencia. Adobe Premiere Pro prepara la secuencia para la grabación, pero el indicador de progreso de la reproducción sólo empieza a moverse cuando se pulsa el botón Reproducir.
- 5 Seleccione Sólo entrada(s) de contador en el menú del panel Mezclador de audio para contar solamente las entradas de la tarjeta de sonido.
- 6 Pruebe los niveles de entrada reproduciendo una selección de la fuente analógica.
- 7 Cuando haya finalizado las comprobaciones, deseccione Sólo entrada(s) de contador en el menú del panel Mezclador de audio para contar también las pistas de audio del proyecto.
- 8 Vuelva a reproducir una selección de la fuente analógica. Observe los milímetros del Mezclador de audio para asegurarse de que los niveles de entrada de las pistas habilitadas para la grabación se mantienen altos pero sin que se produzcan recortes.
- 9 Haga clic en el botón Reproducir del Mezclador de audio y, a continuación, pulse Reproducir en el dispositivo de origen.

Véase también

“Acerca del audio” en la página 165

Captura por lotes

Acerca de la captura por lotes

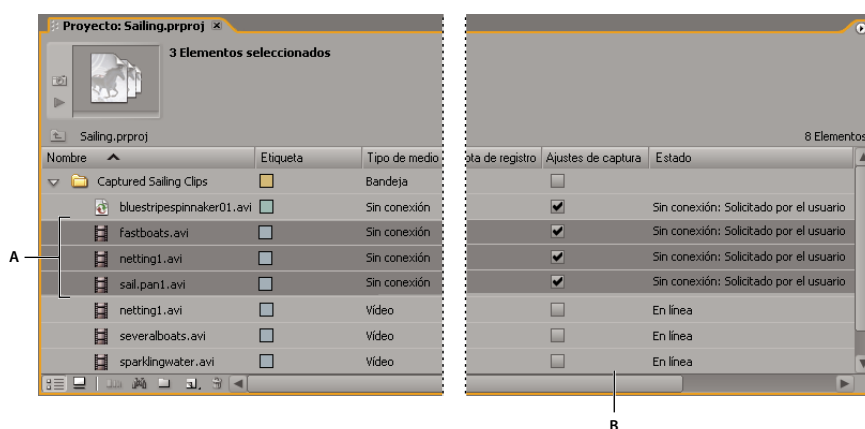
Adobe Premiere Pro admite la captura por lotes (captura automática no asistida de varios clips desde un dispositivo controlable). Puede definir un lote seleccionando un grupo de clips que haya registrado. Éstos aparecerán como clips sin conexión (marcador) en el panel Proyecto o en una bandeja. Puede capturar todos los clips sin conexión registrados que desee seleccionándolos y eligiendo Archivo > Captura por lotes. Cuando inicie la captura, Adobe Premiere Pro volverá a clasificar las entradas automáticamente por nombre de cinta y código de tiempo de los puntos de entrada, de modo que la captura se lleve a cabo con la mayor eficacia posible.

Para ahorrar tiempo registrando manualmente el menor número de clips posible, puede utilizar la función Detección de escena. Consulte “Uso de la detección automática de escenas” en la página 67.

Si desea capturar por lotes un conjunto de clips registrados (sin conexión), selecciónelos en el panel Proyectos y elija Archivo > Captura por lotes. Si ha organizado los clips sin conexión en bandejas, puede capturar una bandeja entera por lotes seleccionándola.

Adobe Premiere Pro puede capturar vídeo en segundo plano, permitiéndole realizar otras tareas durante la captura. Cuando inicia una captura manual o por lotes en Adobe Premiere Pro, puede minimizar la aplicación o cambiar a otra aplicación sin detener la captura. Una vez que haya restaurado la ventana de Adobe Premiere Pro, puede hacer clic en cualquier punto de su interior para interrumpir la captura. No obstante, tenga en cuenta que si ejecuta tareas de alto rendimiento durante la captura, se podrían eliminar fotogramas. Las probabilidades de eliminar fotogramas es menor con sistemas de alto rendimiento, como los de doble procesador.

Nota: La captura por lotes no es recomendable para los primeros y últimos 30 segundos de la cinta, ya que pueden aparecer problemas de código de tiempo y de búsqueda. Capture estas secciones manualmente.



Preparación para la captura por lotes

A. Clips seleccionados para la captura B. Opción Ajustes de captura

Véase también

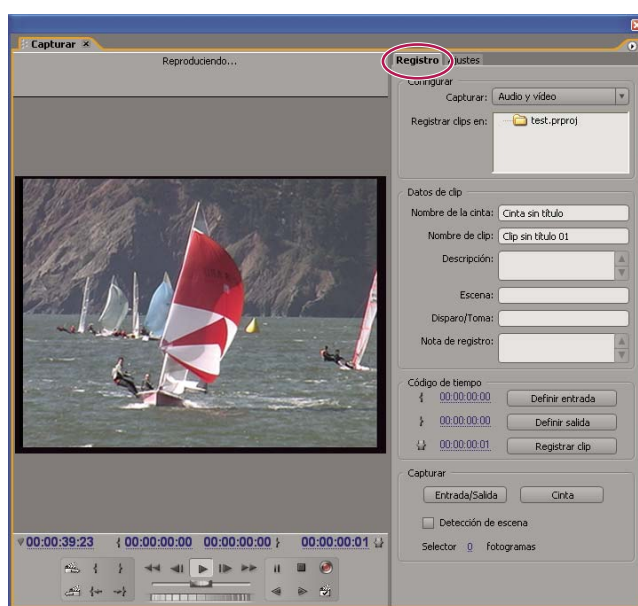
“Acerca del control de dispositivos” en la página 63

Registro de clips para la captura por lotes

Puede especificar las tomas de la cinta de origen que desea utilizar *registrándolas* como un conjunto de archivos sin conexión para su captura posterior. Si configura las opciones del control de dispositivo en el cuadro de diálogo Preferencias para que controle de forma remota su cámara o su platina, podrá crear archivos sin conexión utilizando los controles de registro de clips del panel Captura y, después podrá utilizar el comando Captura por lotes para capturar automáticamente los clips registrados.

Si dispone de una lista de puntos de entrada y salida, puede registrarlos manualmente sin necesidad de conectar ningún dispositivo; sólo tiene que introducir los puntos de entrada y salida de cada toma y hacer clic en el botón Registrar clip. También puede registrar números de fotograma utilizando un registro distinto o un programa de hojas de cálculo y, a continuación, importar la hoja de cálculo a Adobe Premiere Pro como una lista de archivos sin conexión.

- 1 En el panel Captura, asegúrese de que su dispositivo está en línea, comprobando la indicación situada encima del panel de previsualización.
- 2 Introduzca una cinta en el dispositivo. Adobe Premiere Pro le pedirá que introduzca un nombre para la cinta. Asegúrese de introducir nombres distintos de registro para todas las cintas.
- 3 Utilice los controles del panel Captura para desplazarse hasta el primer fotograma de la primera toma y haga clic en el botón Definir entrada. Después desplácese hasta el último fotograma de la toma y haga clic en el botón Definir salida.
- 4 En la sección Configuración del panel Registro, elija el tipo de medio del menú emergente Captura.
- 5 Si desea que la captura incluya algunos fotogramas más antes y después de los puntos de entrada y salida definidos para cada clip, introduzca el número de fotogramas deseado para estos selectores en la sección Selectores del panel Captura.
- 6 Haga clic en el botón Registrar clip de la sección Código de tiempo del panel Registro para registrar el clip que ha identificado. Introduzca un nombre para el clip cuando se le solicite. Adobe Premiere Pro registrará el clip colocando un archivo sin conexión para dicho clip en el panel Proyecto.
- 7 Repita los pasos 2 a 6 para registrar cada una de las tomas que desee capturar por lotes.



Panel Captura con Registro activo

Registro de clips de forma interactiva

- 1 Asegúrese de que el dispositivo está conectado y se encuentra en modo VTR o VCR (no en modo de cámara); a continuación, elija Archivo > Captura.
- 2 En el panel Registro, introduzca los ajustes que desea utilizar como predeterminados para Configurar y Datos de clip.
- 3 Reproduzca la cinta. Haga clic en Definir entrada o Definir salida cuando lo desee, incluso durante la reproducción de la cinta. Repita el proceso tantas veces como sea necesario.
- 4 Cuando haya terminado de definir los puntos de entrada y salida, haga clic en Registrar clip, compruebe los datos del clip y haga clic en Aceptar.



Puede realizar pequeños ajustes de código de tiempo con los signos más (+) y menos (-). Por ejemplo, para agregar cinco fotogramas al final del punto de salida, seleccione todo el código de tiempo del punto de salida, escriba +5 y pulse Intro.

Información sobre el registro de clips de forma interactiva

- Defina las opciones en el panel Registro del panel Captura. Adobe Premiere Pro utilizará los datos actuales de la secciones Configurar y Datos de clip como opciones predeterminadas para los clips que se registrarán posteriormente. Si desea registrar una serie de clips en la misma bandeja y con datos de registro parecidos, ahorre tiempo especificando los datos del clip antes de empezar a registrar la serie. Cuando haga clic en el botón Registrar clip, aparecerá un cuadro de diálogo en el que podrá aceptar o modificar los datos del clip.
- En la sección Datos de clip, especifique el nombre de la cinta. Adobe Premiere Pro le pedirá que indique el nombre de la cinta cada vez que inicie una captura por lotes
- El Nombre de clip en la sección Datos de clip avanza en progresión numérica automáticamente. Por ejemplo, si desea numerar una serie de clips con un nombre que comience por Persecución en coche, escriba **Persecución en coche 01**, y asegúrese de que el nombre del clip termina con el número. Los clips que se registren a continuación recibirán por defecto la numeración sucesiva, por ejemplo, Persecución en coche 02.
- Puede modificar los ajustes del panel Captura siempre que lo desee. Por ejemplo, si ve que la acción va a cambiar a medida que avanza la reproducción de la cinta, puede prepararse para capturar la siguiente acción seleccionando una bandeja distinta para registrar los clips sucesivos o escribiendo un nombre distinto en Descripción o Escena. No tiene que detener la cinta para modificar los ajustes.
- Puede manejar el dispositivo y registrar clips utilizando el teclado. Consulte la información sobre los controles del panel Captura o elija Edición > Personalización del teclado para ver o modificar los métodos abreviados.

- Debe hacer clic en Registrar clip para crear un nuevo archivo sin conexión. La cinta se detendrá cuando confirme los datos del clip para el nuevo archivo sin conexión.

Especificación de los ajustes para la captura por lotes

Una lista por lotes de clips registrados aparece como una lista de archivos sin conexión en el panel Proyecto. Si tiene intención de capturar gran cantidad de clips, puede crear bandejas en el panel Proyecto antes de comenzar, para poder registrar directamente cada conjunto de clips sin conexión en su propia bandeja. Al realizar la captura por lotes, los archivos sin conexión se irán reemplazando por los clips capturados, manteniendo la organización de la bandeja configurada antes de comenzar.

Puede capturar audio y vídeo en unidades distintas. Defina las ubicaciones para los nuevos archivos eligiendo Edición > Preferencias > Discos de memoria virtual. Si no modifica los ajustes predeterminados, todos los archivos que capture o cree con Adobe Premiere Pro se almacenarán en la misma carpeta en la que se almacenan los archivos del proyecto.

De forma predeterminada, los ajustes utilizados por Adobe Premiere Pro para la captura por lotes de archivos sin conexión son los ajustes de captura del proyecto actual. Si un archivo sin conexión tiene sus propios ajustes de captura, Adobe Premiere Pro utilizará dichos ajustes para capturarlo; el clip obtenido conservará sus ajustes de captura, de modo que se pueda volver a capturar fácilmente utilizando los mismos ajustes. Por ejemplo, si los ajustes de un clip especifican la captura a un tamaño de fotograma 720 x 530 en un proyecto con un tamaño de fotograma 320 x 240, Adobe Premiere Pro captura el clip a 720 x 480, a menos que se cambien los ajustes predeterminados. Puede omitir los ajustes de captura de un clip eligiendo la opción Omitir configuración de captura en el cuadro de diálogo Captura por lotes.

Especificación de los ajustes de captura

Puede asignar ajustes de captura a un archivo sin conexión distintos de los del proyecto, por ejemplo, para capturar el clip a una resolución mayor que la del proyecto.

- Para determinar si el archivo sin conexión ya tiene sus propios ajustes de captura, compruébelo en la columna Ajustes de captura del panel Proyecto. Desplácese a la derecha para ver esta columna. Si un archivo sin conexión tiene sus propios ajustes de captura, la casilla de verificación de esta columna estará seleccionada. Si la columna está oculta, elija Editar columnas desde el menú del panel Proyecto; a continuación, seleccione Ajustes de captura. Haga clic en Aceptar.
- Para ver o cambiar los ajustes de captura para un archivo sin conexión, seleccione el clip en el panel Proyecto y elija Clip > Ajustes de captura > Definir ajustes de captura. El menú Formato de captura le permite ver el formato de captura del clip o elegir uno nuevo. Normalmente, se elige un formato que coincida con el del material de archivo de origen.
- Para eliminar los ajustes de captura de un clip, seleccione el clip en el panel Proyecto y elija Clip > Ajustes de captura > Borrar ajustes de captura. De forma predeterminada, Adobe Premiere Pro captura este clip con los ajustes de captura del proyecto.

Véase también

“Configuración de un proyecto para el control de dispositivos” en la página 63

“Configuración de un dispositivo para el control de dispositivos” en la página 64

Captura por lotes de clips

- 1 Seleccione el clip sin conexión que desea capturar y elija Archivo > Captura por lotes.
- 2 En el cuadro de diálogo Captura por lotes, realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Si desea capturar otros fotogramas fuera de los puntos de entrada y salida definidos para los clips del lote, elija Capturar con controles e introduzca el número de fotogramas para los controles.
 - Elija Omitir configuración de captura si desea reemplazar los ajustes de captura de los clips individuales del lote con los ajustes predeterminados del proyecto.
- 3 Compruebe que la platina y la cinta de vídeo de origen están configuradas correctamente para la captura y, a continuación, haga clic en Aceptar.

4 En el cuadro de diálogo Insertar cinta, introduzca la cinta solicitada y haga clic en Aceptar. Si está realizando capturas desde varias cintas, esté listo para insertarlas cuando se le pida.

5 Si desea detener la captura por lotes, haga clic en el botón Detener del panel Captura o pulse la tecla Esc.

Solución de problemas de captura por lotes

Podrá realizar capturas por lotes sin problemas siempre que el control de dispositivos y los ajustes de captura del proyecto estén configurados correctamente y los archivos sin conexión que ha registrado sean uniformes y no contengan datos conflictivos. Si tiene problemas con la captura por lotes, asegúrese de que los ajustes de todos los clips que desea capturar están configurados correctamente:

- El Estado de todos los clips debe ser Sin conexión. Compruebe el estado en la vista Lista del panel Proyecto. Si un clip no está sin conexión, selecciónelo en el panel Proyecto y elija Proyecto > Desvincular medios. Si selecciona varios clips y algunos están en línea, Adobe Premiere Pro capturará únicamente los archivos sin conexión.
- Debe especificar Nombre de la cinta, Inicio de medio y Fin de medio en el cuadro de diálogo Editar archivo sin conexión para cada uno de los archivos sin conexión. Siempre que al menos uno de los archivos sin conexión seleccionados contenga estos ajustes, el comando Captura por lotes estará disponible, pero sólo se capturarán los clips que tengan los tres ajustes. Si es necesario, compruébelo en Ver lista en el panel Proyecto o haga doble clic en cada uno de los archivos sin conexión para editar sus ajustes.
- El dispositivo de captura seleccionado debe admitir la grabación de vídeo, audio o ambas. Por ejemplo, no se podrá capturar el audio si el dispositivo de captura no captura audio. Si existen ajustes que no se pueden capturar, la captura por lotes se detendrá y aparecerá el cuadro de diálogo Error de ajustes de captura.
- Los nombres de archivo de los clips (tal y como se ha especificado en el cuadro de diálogo Ajustes de captura) no deben duplicar los de los clips ya existentes. Si es necesario, haga doble clic en cada uno de los archivos sin conexión para comprobar que el nombre no está repetido. Si selecciona un archivo sin conexión con un nombre duplicado para la captura por lotes, Adobe Premiere Pro cambia ligeramente el nombre de ese clip cuando lo captura. De esta manera, evita que el otro archivo con el mismo nombre se sobrescriba.

Para gestionar los errores de captura cuando aparezca el cuadro de diálogo Error de ajustes de captura, realice una de las siguientes acciones:

- Para corregir los ajustes de captura de cualquiera de los clips de la lista, seleccione uno o más archivos de la lista y haga clic en Editar ajustes.
- Para omitir los clips que contengan ajustes de captura incorrectos y proseguir con la captura por lotes, haga clic en Omitir. Los clips omitidos se quitarán de la lista y no se capturarán.
- Para detener la captura por lotes, haga clic en Cancelar. No se capturará ningún clip.

Importación y exportación de listas por lotes

Puede importar una lista por lotes como un archivo de texto separado por tabulaciones (TXT) o como un archivo de texto de valores separados por comas (CSV). Tras la importación, cada una de las entradas de la lista por lotes en formato de texto aparece como un archivo sin conexión en el panel Proyecto. También puede exportar los archivos sin conexión como listas por lotes en formato CSV para poder transferir listas de clips registrados entre distintos proyectos y estaciones de trabajo. Para ver el formato de una lista por lotes, expórtela y abra el archivo con un editor de texto como el Bloc de notas o con una aplicación de hojas de cálculo. Las listas por lotes en formato de texto pueden proceder de fuentes como Adobe Premiere 6.5, utilidades de registro como Pipeline Autolog o algún software personalizado de producción de vídeo que utilice bases de datos o programas de hojas de cálculo para generar listas por lotes.

Al importar una lista por lotes, el orden de los campos de la lista debe ser el siguiente: nombre de la cinta, punto de entrada, punto de salida, nombre de clip y comentarios. Al exportar archivos sin conexión como una lista por lotes, Adobe Premiere Pro ordena los campos de la siguiente forma: nombre de la cinta, punto de entrada, punto de salida, nombre de clip, nota de registro, descripción, escena y disparo/toma. Los datos de los campos exportados se toman de las columnas correspondientes en la vista Lista del panel Proyecto.

- Para importar un registro de código de tiempo en formato de lista por lotes, abra un proyecto y elija Proyecto > Importar lista por lotes. Busque el archivo, selecciónelo y haga clic en Abrir.

- Para exportar un registro de código de tiempo en formato de lista por lotes, seleccione los archivos que desea registrar. A continuación, elija Proyecto > Exportar lista por lotes. Especifique un nombre y una ubicación para el archivo y haga clic en Guardar.

Archivos sin conexión


Un *archivo sin conexión* es un marcador para un archivo de origen que no está disponible en el disco en ese momento. Los archivos sin conexión contienen información acerca de los archivos de origen no disponibles a los que representan y le proporcionan flexibilidad cuando los archivos reales no están disponibles. Si en el panel Línea de tiempo aparece un archivo sin conexión, en el Monitor de programa y en la pista aparecerá “Medio sin conexión”.

Cuando se utiliza el panel Captura para registrar clips desde una cinta, Adobe Premiere Pro crea automáticamente archivos sin conexión con la información necesaria para capturar los clips más tarde. También puede crear archivos sin conexión manualmente. Puede utilizar los archivos sin conexión en situaciones como las siguientes:

- Los clips se han registrado pero todavía no se han capturado. Dado que los archivos sin conexión se comportan como clips capturados, puede organizar los archivos sin conexión registrados en el panel Proyecto e incluso disponer secuencias con ellos en el panel Línea de tiempo antes de capturar los clips. Al capturar los archivos sin conexión (o al encontrarlos, si ya habían sido capturados pero no estaban disponibles), reemplazarán a los archivos sin conexión correspondientes.
- Para capturar clips registrados utilizando el control de dispositivo o la captura por lotes. En Adobe Premiere Pro, una lista de captura por lotes es un conjunto de clips sin conexión; al seleccionar un conjunto de clips sin conexión, éstos se configuran para la captura por lotes.
- Para volver a capturar clips utilizados en el proyecto. Para ello, es necesario transformar los clips en línea en clips sin conexión mediante el comando Desvincular medios.
- Un archivo de origen no está disponible al abrir un proyecto, por lo que Adobe Premiere Pro no puede encontrarlo automáticamente y usted no puede encontrarlo manualmente. En este caso, Adobe Premiere Pro habilita los botones Sin conexión y Todos sin conexión.

Nota: Los clips en línea y sin conexión de Adobe Premiere Pro no están relacionados con los conceptos de edición en línea y sin conexión.

Creación de un archivo sin conexión

- 1 En el panel Proyecto, haga clic en el botón Nuevo elemento , en la parte inferior del panel, y elija Archivo sin conexión en el menú.
- 2 En Contiene, seleccione la opción pertinente.
- 3 En Nombre de la cinta, escriba el nombre de la cinta que contiene el vídeo de origen para el clip sin conexión.
- 4 En Nombre de archivo, escriba el nombre del archivo tal y como desea que aparezca en el disco cuando lo capture con Adobe Premiere Pro. Si desea crear un archivo sin conexión para un archivo de origen que ya ha sido capturado pero que todavía no se encuentra en su equipo informático, escriba el nombre de ese archivo.
- 5 Introduzca una descripción, una escena, un disparo/toma y una nota de registro según sea necesario.
- 6 Introduzca el código de tiempo para todo el clip sin recortar, incluidos los fotogramas adicionales que pretenda capturar para la edición y las transiciones.

Nota: Para que un archivo sin conexión sea apto para la captura, debe contener al menos el nombre de la cinta, el nombre de archivo y los ajustes de Inicio de medio y Fin de medio.

Edición de un archivo sin conexión

- ❖ En el panel Proyecto, haga doble clic en el archivo sin conexión, edite las opciones según sea necesario y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Reemplazo de un archivo sin conexión con un archivo de origen capturado

- 1 En el panel Proyecto, seleccione uno o más archivos sin conexión.
- 2 Elija Proyecto > Vincular medios.

3 Seleccione el archivo de origen y haga clic en Seleccionar.

Nota: Si ha seleccionado varios archivos sin conexión, aparecerá el cuadro de diálogo ¿Qué medio conectar? por cada archivo seleccionado. Preste atención al nombre del archivo sin conexión que aparece en la barra de título del cuadro de diálogo para asegurarse de que vuelve a vincular el archivo de origen correcto a cada archivo sin conexión.

Conversión de un archivo en línea en un archivo sin conexión

1 En el panel Proyecto, seleccione uno o más archivos en línea.

2 Elija Proyecto > Poner sin conexión.

3 Seleccione una de las opciones siguientes:

Los archivos de medios permanecerán en el disco Convierte los archivos seleccionados en archivos sin conexión en el proyecto pero no borra los archivos de origen del disco.

Los archivos de medios se borrarán Convierte los archivos seleccionados en archivos sin conexión en el proyecto y borra los archivos de origen del disco.

Nota: Si ha seleccionado Los archivos de medios permanecerán en el disco y vuelve a capturar un clip utilizando el mismo nombre de archivo que se ha dejado en el disco, se reemplazará el medio original. Para conservar los clips originales sin cambiar su nombre, muévalos a otra carpeta o disco, o utilice nombres de archivo distintos para los clips que vuelva a capturar.

Código de tiempo

Acerca del código de tiempo


Muchas videocámaras y platinas de vídeo de gama alta registran el *código de tiempo*, un componente que marca determinados fotogramas con señas únicas. El código de tiempo es importante cuando se desean capturar exactamente los mismos fotogramas que se han identificado o capturado previamente, como ocurre en los siguientes casos:

- Desea registrar los clips antes de capturarlos.
- Tiene intención de capturar clips utilizando la captura por lotes (automatizada).
- Desea volver a capturar clips porque los archivos originales están dañados o se han eliminado.
- Tiene intención de exportar secuencias a otro sistema utilizando AAF o EDL.
- Está utilizando un sistema en el que edita rápidamente con capturas de baja resolución y más tarde vuelve a capturar los clips con resolución y calidad máximas para la versión final.
- Tiene intención de sincronizar vídeo capturado con audio grabado por separado.

A diferencia de los contadores de tiempo que encontramos en las videocámaras domésticas, el código de tiempo se registra en la cinta de vídeo como parte de la señal de vídeo. Si el material de archivo no tiene código de tiempo, puede agregarlo copiándolo con una cámara o platina que escriba códigos de tiempo. A continuación, podrá registrar o capturar el vídeo desde ese mismo dispositivo.

Para obtener los mejores resultados, el código de tiempo debería avanzar de forma continua desde el principio hasta el final de la cinta; no debería volver a empezar de cero en ningún punto intermedio. Durante las tareas de edición, si registra un punto de entrada para la captura como 00:00:01:09, pero dicho número aparece en la cinta dos o tres veces por interrupciones del código de tiempo, Adobe Premiere Pro no podrá saber en cuál de los 00:00:01:09 debe iniciar la captura. En cintas con códigos de tiempo discontinuos, es probable que no se capturen los clips deseados.

Para garantizar la continuidad del código de tiempo, debe registrarlo de forma continua o crear una franja de código de tiempo en la cinta antes de la grabación.


 Para asegurarse de que registra siempre códigos de tiempo continuos, grabe al menos 5 segundos más de vídeo tras el final de la acción en cualquier toma. Si revisa un clip en la cámara, asegúrese de rebobinar la cinta hasta el comienzo de ese margen de 5 segundos antes de volver a grabar. La videocámara leerá el código de tiempo del fotograma en el que se haya detenido y cuando empiece a grabar la próxima toma, comenzará a registrar el código de tiempo con el número del fotograma inmediatamente sucesivo. Preste mucha atención, pues si deja un espacio en blanco entre el último fotograma de la toma anterior y el primer fotograma de la toma siguiente, la videocámara comenzará a escribir el código de tiempo desde 00:00:00:00 otra vez.

Creación de franjas o reemplazo del código de tiempo

Puede asegurarse de que el código de tiempo será continuo registrándolo en la cinta antes de usarla. Este proceso se conoce como *creación de franjas* en la cinta. La creación de franjas no es necesaria si sigue las prácticas recomendadas para la grabación, pero puede evitar que el código de tiempo se interrumpa accidentalmente al manipular la cinta en su cámara.

Creación de franjas de código de tiempo en una cinta

- 1 Introduzca una cinta virgen en la cámara. No debe contener ningún código de tiempo.
- 2 Si está utilizando una cámara para la creación de franjas, ponga la tapa en el objetivo y deshabilite la grabación de audio.
- 3 Asegúrese de que todos los ajustes de la cámara (especialmente la velocidad de muestreo de audio) son *exactamente* los mismos que utilizará para filmar. Utilice los mismos ajustes siempre que grabe en esta cinta.
- 4 Comience la grabación. Deje la cámara o la platina en funcionamiento hasta que se haya grabado toda la cinta.
- 5 Antes de grabar vídeo en una cinta con franjas, reproduzca unos 30 segundos desde el principio. Compruebe que la videocámara lee el código de tiempo que ha creado antes de comenzar a grabar. El margen de 30 segundos vacíos en la cinta también es de utilidad para la captura por lotes.

 Verifique los ajustes de la cámara siempre que cambie de cinta, en especial cuando reinserte una cinta con la que comenzó a filmar previamente. Aunque puede utilizar ajustes distintos para cintas distintas, es preferible utilizar los mismos ajustes desde el principio hasta el final en cada cinta. Los ajustes deben coincidir con aquellos utilizados cuando creó la franja en esa cinta la primera vez.

Reemplazo de códigos de tiempo DV

Si el material de archivo de origen está en formato DV y el código de tiempo no es continuo, puede reemplazar el código de tiempo realizando una copia o duplicado de la cinta en formato DV. El dispositivo DV que realiza la copia graba un nuevo código de tiempo continuo, de modo que ahora podrá registrar y capturar vídeo desde la copia con el nuevo código de tiempo.

Nota: Esta técnica no se puede utilizar para realizar duplicados en formato DVCAM o cuando la platina de grabación es Panasonic AG-DV2500.

- 1 Introduzca la cinta en la que ha realizado la grabación en una videocámara o platina y rebobínela completamente.
- 2 Introduzca una cinta en otra videocámara o platina para grabar la copia.
- 3 Si el dispositivo de grabación dispone de una opción para grabar vídeo con el código de tiempo de la cinta original, asegúrese de que esta opción está deshabilitada. Consulte el manual de instrucciones del dispositivo para obtener más información acerca de esta opción.
- 4 Si ambos dispositivos son digitales, conéctelos a través de un puerto digital, como IEEE 1394 o SDI. De este modo, obtendrá una copia de máxima calidad.
- 5 Conecte el dispositivo de grabación a un monitor de televisión.
- 6 Ponga ambos dispositivos en modo VTR.
- 7 Asegúrese de que el dispositivo de grabación está configurado para grabar desde el puerto digital.
- 8 Inicie la grabación en la cinta virgen y, a continuación, inicie la reproducción de la cinta original. Deje las videocámaras o platinas en funcionamiento hasta que se haya copiado la cinta original en su totalidad.

Nota: La función Detección de escena reconoce los puntos de inicio y fin de cada toma localizando los saltos en las indicaciones horarias. Al copiar una cinta de este modo se crea un único clip con una indicación horaria continua, de modo que no podrá utilizar Detección de escena cuando capture la copia en Adobe Premiere Pro.

Captura del código de tiempo

Cuando se utiliza el control de dispositivos, se captura el código de tiempo del vídeo de origen. La captura del código de tiempo con dispositivos analógicos controlables depende de la precisión de la platina utilizada. Si su platina no detecta el código de tiempo con precisión, es posible que tenga que calibrar el sistema o asignar manualmente el código de tiempo a la película, haciendo que los fotogramas coincidan.

Nota: Sólo será posible ver el código de tiempo en el contador de la cinta si el equipo utilizado lo reconoce, a menos que el código se haya fundido o grabado sobre la imagen en una copia de la cinta. La mayoría de las videocámaras analógicas domésticas no pueden leer ni escribir códigos de tiempo.

Definición manual del código de tiempo para un clip

En algunos casos, es posible que desee cambiar el código de tiempo registrado por Adobe Premiere Pro. Por ejemplo, es posible que capture material de archivo desde una copia en formato DV de una cinta Hi8 grabada originalmente con códigos de tiempo en formato RCTC (Rewriteable Consumer Time Code). La copia en formato DV y los archivos de vídeo correspondientes copiados en su equipo informático llevan el código de tiempo en formato DV y no en el formato RCTC original. Para una mayor comodidad al consultar los registros de las tomas creados para la cinta original Hi8, se recomienda restablecer el formato RCTC original del código de tiempo.

- 1 Seleccione el clip en el panel Proyecto.
- 2 Elija Archivo > Código de tiempo, especifique las opciones según sea necesario y haga clic en Aceptar.

Introducción del código de tiempo

Durante la captura y la edición de vídeo, tendrá que introducir valores de código de tiempo varias veces. Por ejemplo, deberá introducir valores de código de tiempo para definir los puntos de entrada y salida para los clips y para desplazarse por el panel Línea de tiempo. Adobe Premiere Pro presenta distintas formas para introducir el código de tiempo.

En Adobe Premiere Pro, la duración comprendida entre los puntos de entrada y salida incluye los fotogramas indicados por el código de tiempo. Por ejemplo, si introduce el mismo código de tiempo para los puntos de entrada y salida de un clip, la duración del clip será de un fotograma. Al introducir el código de tiempo, puede sustituir los puntos por dos puntos o escribir números sin puntuación. Adobe Premiere Pro interpretará los números que escriba como horas, minutos, segundos y fotogramas.

- Para definir un código de tiempo concreto, seleccione el código de tiempo, escriba un nuevo código y, a continuación, pulse Intro.
- Para ajustar el código de tiempo actual arrastrándolo, hágalo horizontalmente. Por ejemplo, para definir un código de tiempo anterior, arrástrelo hacia la izquierda.
- Para ajustar el código de tiempo actual utilizando un valor relativo, escriba el signo más (+) o el signo menos (–) seguido del número de fotogramas que desea sumar o restar. Por ejemplo, para restar cinco fotogramas al código de tiempo actual, seleccione todo el código, escriba –5 y, a continuación, pulse Intro.

Edición en línea y sin conexión

Acerca de la edición en línea y sin conexión

Para la edición en línea, los clips se capturan con el nivel de calidad necesario para la versión final del programa de vídeo. Éste es el método de trabajo predeterminado en Adobe Premiere Pro. La edición en línea funciona bien cuando la capacidad de velocidad y almacenamiento del equipo informático anfitrión cubre las necesidades de los formatos de vídeo utilizados.

Por ejemplo, la mayoría de los equipos informáticos modernos admiten la velocidad de datos de DV con resolución máxima. No obstante, pueden encontrarse con exigencias mucho mayores, por ejemplo, material de archivo en formato HDV o HD. Para la mayoría de editores gráficos, aquí es donde comienza la *edición sin conexión*.

En la *edición sin conexión*, los clips se capturan con baja calidad para su edición, pero cuando llega el momento de terminar, procesar y exportar el producto final, se vuelven a capturar con alta resolución. La edición de clips de baja resolución permite utilizar equipos informáticos estándar para editar recursos de gran tamaño, como material de archivo en formato HDV o HD, sin que disminuya por ello la velocidad de rendimiento ni se agote el espacio de almacenamiento. También permite a los editores editar utilizando equipos portátiles, por ejemplo, cuando están en la ubicación.

Se puede editar un proyecto en línea por completo. Pero también puede hacerlo en dos fases: tomar las primeras decisiones creativas en el modo sin conexión y cambiar al modo en línea para realizar tareas de acabado como el ajuste, la gradación y las correcciones de color.

Por ejemplo, puede editar sin conexión un proyecto en formato HD con Adobe Premiere Pro y, más tarde, exportarlo a Formato de Autoría Avanzado (AAF) o EDL para transferirlo a un sistema de edición con un hardware más potente. De este modo, podrá realizar la edición y el procesamiento en línea, con máxima resolución HD, en ese sistema.

Recaptura de clips

Puede volver a capturar los clips de un proyecto existente utilizando la captura por lotes. Los clips sólo se podrán volver a capturar si se han desvinculado de sus archivos de origen, convirtiéndolos en archivos sin conexión, y si el medio de origen contiene el código de tiempo.

- 1 Si desea omitir los ajustes de captura de alguno de los clips que desea volver a capturar, defina los Ajustes de captura del clip.
- 2 En el panel Proyecto, seleccione todos los clips que desee volver a capturar. Si desea seleccionar clips de distintas bandejas, utilice la vista Lista, donde podrá ver las distintas bandejas.
- 3 Elija Proyecto > Poner sin conexión. Los clips seleccionados están desvinculados de sus archivos de origen actuales.
- 4 En el cuadro de diálogo Poner sin conexión, especifique si desea que los archivos de los medios de origen permanezcan en el disco o se eliminen.
- 5 Con los archivos sin conexión todavía seleccionados, elija Archivo > Captura por lotes. Defina los ajustes según sea necesario.
- 6 Compruebe que la platina y la cinta de vídeo de origen están configuradas correctamente para la captura y, a continuación, haga clic en Aceptar.
- 7 Una vez finalizada la recaptura, guarde el proyecto.

Importación de archivos

Importación de archivos

Puede importar archivos de vídeo, audio, gráficos y fotografías de diversos formatos a un proyecto de Adobe Premiere Pro. Puede importar un solo archivo, varios o toda una carpeta de archivos. El tamaño de los fotogramas no puede ser superior a 4.096 x 4.096 píxeles. Si el software que utiliza para crear los archivos no le permite utilizar píxeles como unidad de medida, puede que sea suficiente con indicar los puntos.

Si importa un archivo y éste se muestra distorsionado (estirado) horizontal o verticalmente, es posible que la proporción de aspecto de píxeles no se haya interpretado correctamente. Si es necesario, cambie la proporción de aspecto de los píxeles del archivo. Adobe Premiere Pro rasteriza imágenes EPS de forma continua, de modo que puede escalar estos archivos sin pixelación.

- Para importar clips, elija Archivo > Importar. Busque el archivo y selecciónelo, o bien seleccione varios archivos manteniendo pulsada la tecla Control. Haga clic en Abrir.
- Para importar un clip que se ha importado recientemente, elija Archivo > Importar último archivo > [file name]. (Es posible que el nombre de archivo no aparezca si se han restablecido las preferencias de Adobe Premiere Pro.)

- Para importar una carpeta de clips, elija Archivo > Importar. Busque la carpeta, selecciónela y haga clic en Importar carpeta. La carpeta y su contenido se importarán como una nueva bandeja en el panel Proyecto.

También puede importar archivos y carpetas arrastrándolos desde Windows Explorer hasta el panel Proyecto.

Véase también

“Acerca de la proporción de aspecto” en la página 26

Importación de audio digital

Puede importar clips de audio digital almacenados como archivos o pistas de audio en archivos de vídeo. El audio digital se almacena en los discos duros de los equipos informáticos, los CD de audio o cintas de audio digital (DAT) como datos binarios que se pueden leer en equipos informáticos. Para mantener el nivel de calidad lo más alto posible, transfiera los archivos de audio digital a su equipo informático a través de conexiones digitales. Evite digitalizar las salidas analógicas de sus fuentes de audio a través de una tarjeta de sonido.

Para obtener el máximo rendimiento de edición, Adobe Premiere Pro convierte todos los canales de audio importados en datos de coma flotante de 32 bits a la velocidad de muestreo del proyecto. Se convierte todo el audio importado, incluso las pistas de audio de archivos de vídeo.

Nota: Si desea capturar un archivo sólo de audio desde una fuente de vídeo digital, elija Audio en el menú emergente Captura, en el panel Registro del panel Captura.

Puede utilizar archivos de audio CD (CDA) en un proyecto, pero antes de importarlos a Adobe Premiere Pro, deberá convertirlos a un formato de archivo compatible, como WAV. Puede convertir archivos CDA utilizando una aplicación de audio como Adobe Audition®.

Nota: Asegúrese de que posee los derechos de autor o la licencia sobre derechos de autor de todos los CD que utilice.

Véase también

“Formatos de archivos permitidos para la importación” en la página 61

Uso de formatos de audio comprimido

La música almacenada en formatos del tipo MP3 y WMA se comprime mediante un método que reduce la calidad de audio original. Para reproducir audio comprimido, Adobe Premiere Pro tendrá que descomprimir el archivo y es posible que tenga que volver a muestrearlo para adaptarlo a sus ajustes de salida. Es probable que estas conversiones reduzcan la calidad del audio. Por ello, utilice una versión del clip de audio no comprimida o en CD siempre que sea posible.

Uso del audio desde Adobe Audition

Puede utilizar Adobe Audition para realizar tareas avanzadas de edición de audio. Si exporta el audio desde Adobe Audition a un formato de archivo de audio compatible con Adobe Premiere Pro, podrá importar el audio a sus proyectos de Adobe Premiere Pro. Si selecciona la opción Vincular proyecto al exportar audio desde Adobe Audition, podrá elegir Edición > Editar original en Adobe Premiere Pro para abrir un proyecto de clips de audio de Adobe Audition directamente desde Adobe Premiere Pro.

Importación de imágenes fijas

Puede importar imágenes fijas con un tamaño de fotograma de hasta 4.096 x 4.096 píxeles, de forma individual o en grupos. El tamaño y la proporción de aspecto de imágenes fijas importadas se verán afectados por los mismos factores que afectan a otros recursos importados, por ejemplo, si utilizan píxeles cuadrados.

Las imágenes fijas importadas utilizan la duración especificada en las preferencias Imagen fija. Puede cambiar la duración de una imagen fija en un panel Secuencia.

Modificación de la duración predeterminada para las imágenes fijas

- 1 Elija Edición > Preferencias > General.

2 En Duración predeterminada de imagen fija, especifique el número de fotogramas que desea como duración predeterminada para una imagen fija.

***Nota:** Los cambios en la duración predeterminada de imágenes fijas no alteran la duración de las imágenes fijas que ya forman parte de una secuencia.*

Cambio de la duración de una imagen fija en el panel Línea de tiempo

❖ Realice una de las acciones siguientes:

- Arrastre la herramienta Selección sobre cualquiera de los dos extremos de la imagen.
- Seleccione el clip y elija Clip > Velocidad. Introduzca una nueva duración y haga clic en Aceptar.

Ajuste de la proporción de aspecto de píxeles de una imagen fija importada

- 1** Seleccione la imagen fija en el panel Proyecto.
- 2** Elija Archivo > Interpretar material de archivo.
- 3** Seleccione una opción en la sección Proporción de píxeles y haga clic en Aceptar.
- 4** Elija una de las siguientes opciones:

Usar proporción de aspecto de píxeles desde archivo Utiliza la proporción de aspecto original guardada con la imagen fija.

Conforme con Permite elegir de una lista de proporciones de aspecto estándar.

***Nota:** Cuando utilice Photoshop para generar imágenes que después utilizará en proyectos de vídeo, le recomendamos que utilice los ajustes preestablecidos de Photoshop bajo el nombre del formato de vídeo que va a utilizar. Si utiliza estos ajustes, las imágenes se generarán con la proporción de aspecto correcta.*

Véase también

“Acerca de la proporción de aspecto” en la página 26

Importación de imágenes de Photoshop

Puede importar archivos desde Adobe Photoshop 3.0 o versiones posteriores. Adobe Premiere Pro admite archivos de Photoshop de 16 y de 8 bits. Puede controlar la importación de archivos con capas de Photoshop. Las áreas vacías (transparentes) de archivos de Photoshop no acoplados se muestran transparentes al importarlas a Adobe Premiere Pro debido a que la transparencia se almacena como un canal alfa. Gracias a ello, puede importar gráficos de Photoshop y superponerlos a clips de otras pistas sin mayor complicación.

Además, puede importar un archivo con capas de Photoshop como una secuencia, lo que permite configurar los gráficos en Photoshop y, a continuación, importarlos a un proyecto de Adobe Premiere Pro.

Véase también

“Creación de un nuevo archivo de Photoshop en el proyecto” en la página 147

Importación de imágenes de Illustrator

Puede importar un archivo de imagen fija de Adobe Illustrator directamente a un proyecto de Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro convierte los archivos de Illustrator basados en trazados al formato de imagen basado en píxeles que utiliza Adobe Premiere Pro, un proceso conocido como *rasterización*. Adobe Premiere Pro suaviza automáticamente los bordes de los archivos de Illustrator. Adobe Premiere Pro también convierte todas las áreas vacías en un canal alfa, de modo que dichas áreas vacías sean transparentes.

Si desea definir las dimensiones de los archivos de Illustrator cuando estos se rastericen, utilice Illustrator para definir las marcas de recorte en el archivo de Illustrator. Para obtener más información sobre la definición de las marcas de recorte en Illustrator, consulte el menú Ayuda de Illustrator.

Importación de un archivo con capas Photoshop o Illustrator

Al importar un archivo con capas guardado con formatos de archivo Photoshop o Illustrator, puede elegir cómo importar las capas en el cuadro de diálogo Importar archivo con capas:

- Fusionar las capas, combinando todas las capas en un clip acoplado.
- Importar únicamente una de las capas del archivo.
- Convertir las capas en una secuencia de fotogramas.

Adobe Premiere Pro importa todos los atributos que se hayan aplicado al archivo original, incluyendo posición, opacidad, visibilidad, transparencia (canal alfa), máscaras de capa, capas de ajustes, efectos de capa comunes, trazados de recorte de capas, máscaras vectoriales y grupos de recorte. En Photoshop, un fondo blanco se exporta como blanco opaco, mientras que un fondo de tablero de ajedrez designa áreas que se traducirán como transparencias de canal alfa cuando el archivo de Photoshop se exporte a un formato que admita canales alfa.

La conversión de las capas en una secuencia facilita la configuración de gráficos mediante capas en Photoshop o Illustrator. Cuando Adobe Premiere Pro convierte las capas en una secuencia, dicha secuencia se importa al panel Proyecto como una bandeja; cada una de las capas del archivo se convierte en un clip distinto de la bandeja. El nombre de los clips está compuesto por el nombre de la capa seguido del nombre del archivo en el que se encontraba la capa. Además, Adobe Premiere Pro crea automáticamente una secuencia en la que se introduce que cada una de las capas en orden, siguiendo la duración predeterminada de la imagen fija. Puede utilizar esta secuencia como un clip en otras secuencias.

Nota: Algunos atributos de las capas de Photoshop no son compatibles, como los modos de fusión no estándar y la opción Cobertura. Para obtener los mejores resultados, utilice transparencia y opacidad básicas en Photoshop.

- 1 Elija Archivo > Importar.
- 2 En el cuadro de diálogo Importar, busque y seleccione el archivo con capas. (Si el archivo no aparece, asegúrese de que está seleccionado Todos los archivos compatibles para Archivos de tipo.)
- 3 En el cuadro de diálogo Importar archivo con capas, seleccione Metraje o Secuencia en el menú emergente Importar como.
- 4 Elija Capas combinadas para importar todas las capas del archivo como una única capa, o bien elija la capa que desee importar.
- 5 Elija una de las opciones siguientes en el menú emergente Dimensiones de metraje y, a continuación, haga clic en Aceptar:

Tamaño del documento Redimensiona el archivo dándole el tamaño del documento, tal y como se ha especificado en Ajustes del proyecto.

Tamaño de la capa Importa el archivo con el tamaño de las capas combinadas o de la capa seleccionada.

Nota: Si importa una capa como un único clip, el nombre que tendrá en el panel Proyecto estará compuesto por el nombre de la capa seguido del nombre del archivo original.

Preparación de las imágenes fijas

Al preparar imágenes fijas en aplicaciones que admiten la administración del color, como Photoshop, es posible que los colores difieran menos entre la aplicación y Adobe Premiere Pro si las imágenes se preparan en un espacio de color accesible para vídeo, como sRGB o NTSC RGB.

Para obtener los mejores resultados, cree los archivos con un tamaño de fotograma que sea al menos como el tamaño utilizado en el proyecto, para que no tenga que aumentar la escala de la imagen en Adobe Premiere Pro. Aumentar la escala de una imagen respecto a su tamaño original puede provocar pérdida de enfoque. Si tiene pensado aumentar la escala de una imagen, prepárela con un tamaño de fotograma superior al del proyecto. Por ejemplo, si tiene previsto aumentar la escala de una imagen a 200%, prepare la imagen con el doble de tamaño de fotograma del proyecto antes de importarla.

Importación de animaciones

Puede importar una animación que ocupe un solo archivo, como un GIF animado. También puede importar una secuencia de archivos de imagen fija numerados y combinarlos automáticamente en un único clip de vídeo; cada uno de los archivos numerados se convierte en un fotograma de vídeo. La importación de secuencias es útil para las animaciones importadas como series de imágenes fijas numeradas por aplicaciones como After Effects. Las imágenes de la serie no pueden incluir capas. Para obtener información sobre las capas y el acoplamiento, consulte la documentación de la aplicación.

Si desea crear imágenes o animaciones en tres dimensiones para utilizarlas en Adobe Premiere Pro, siga estas pautas siempre que sea posible:

- Utilice un filtrado de color resistente a la difusión.
- Utilice la proporción de aspecto de píxeles y el tamaño de fotograma especificados en los ajustes del proyecto en Adobe Premiere Pro.
- Utilice los ajustes de campo apropiados para que coincidan con los de su proyecto.
- Si utiliza una aplicación de Adobe para generar la secuencia, seleccione la opción Incrustar vínculo del proyecto para que pueda abrir la secuencia en la aplicación que se utilizó para crearla.

Importación de archivos de imagen fija numerados como un único clip

1 Asegúrese de que los nombres de los archivos de imágenes fijas contienen el mismo número de cifras al final y que sus extensiones son correctas; por ejemplo, file000.bmp, file001.bmp, etc.

2 Elija Archivo > Importar.

3 Busque y seleccione el primer archivo numerado de la secuencia, seleccione Imágenes fijas numeradas y haga clic en Abrir. Cuando se selecciona Imágenes fijas numeradas, Adobe Premiere Pro interpreta todos los archivos numerados como un solo fotograma en un clip de vídeo.

***Nota:** El cambio de la duración predeterminada de las imágenes fijas en el cuadro de diálogo Preferencias no afecta a la duración de las imágenes fijas numeradas que se han importado a un clip de vídeo. Cada imagen fija se convierte en un fotograma cuando se importa de este modo.*

Importación de proyectos anteriores

Puede agregar el contenido de un proyecto Adobe Premiere 6.0 o 6.5 a un proyecto de Adobe Premiere Pro abierto. Los clips y las secuencias del proyecto importado se agregan al panel Proyecto en una bandeja con el mismo nombre que el proyecto importado. La jerarquía de bandejas del proyecto importado se mantiene dentro de la nueva bandeja. También se incluyen todos los efectos especiales del proyecto importado, como transiciones y efectos. Preste atención al importar un proyecto a otro proyecto con una base de tiempo o velocidad de muestra de audio distinta, ya que estas diferencias podrían alterar el posicionamiento de edición y la calidad del audio.

La única forma de transferir toda la información de clips y secuencias y de un proyecto es importándolo a otro proyecto.

***Nota:** En versiones anteriores de Adobe Premiere, los guiones gráficos se almacenaban en archivos independientes de los archivos de proyecto. Adobe Premiere Pro agrupa todos los componentes de los guiones gráficos en el panel Proyecto, pero puede importar guiones gráficos creados con versiones anteriores utilizando el comando Archivo > Importar.*

Importación de bibliotecas

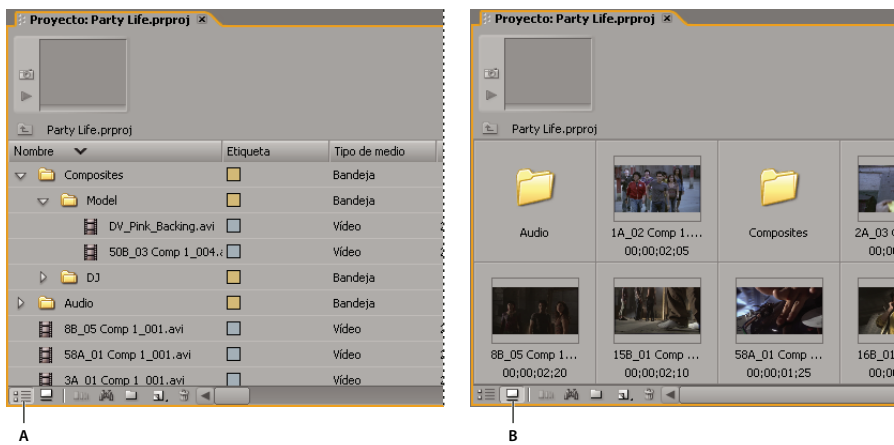
Adobe Premiere 6.5 admite contenedores conocidos como *bibliotecas*, en los que se almacenan clips de uno o varios proyectos. Una biblioteca (PLB) es un archivo independiente de los archivos de proyecto. Aunque Adobe Premiere Pro no admite directamente bibliotecas, sí que permite importar archivos de biblioteca. Una biblioteca se convierte en una bandeja al importarla a un proyecto de Adobe Premiere Pro. Para almacenar un conjunto de clips de forma que queden disponibles para otros proyectos, sólo tiene que guardar el proyecto que contenga los clips e importarlo a otros proyectos.

Capítulo 6: Administración y visualización de recursos



Personalización del panel Proyecto

Modificación de las vistas del panel Proyecto

Tras obtener un recurso, su nombre aparece en el panel Proyecto. El panel Proyecto muestra información detallada acerca de cada recurso del proyecto. Puede ver y ordenar recursos en la vista Lista o Icono. La vista Lista muestra información adicional sobre cada recurso. Puede personalizar la información que aparece para satisfacer las necesidades del proyecto.



Vistas del panel Proyecto
A. Vista Lista B. Vista Icono

- Para cambiar de una vista a otra, haga clic en el botón Ver lista  o Ver icono  en la parte inferior del panel o elija Ver > Lista o Ver > Icono en el menú del panel Proyecto.
- Para organizar los elementos en la vista Icono, arrastre un elemento hasta cualquier recuadro. Según lo arrastra, una barra vertical indicará hacia donde va el elemento. Si arrastra un elemento a una bandeja, éste se introducirá en ella.



Puede utilizar la vista Icono para realizar guiones gráficos y, a continuación, utilizar la función Automatizar a secuencia para mover el guión gráfico a la secuencia.

- Para ordenar los elementos en la vista Lista, haga clic en el encabezado de la columna por el que desea ordenarlos. Si las bandejas están expandidas, los elementos se ordenarán desde el nivel superior y por debajo de la jerarquía del panel Proyecto. Para invertir el orden, haga clic de nuevo en el encabezado de la columna.
- Para ocultar o mostrar el visor de miniaturas y la información del clip, elija Ver > Área de previsualización en el menú del panel Proyecto.
- Para ocultar o definir el tamaño de las miniaturas, elija Miniaturas en el menú del panel Proyecto.
- Para eliminar los espacios vacíos entre los elementos de la vista Icono y organizarlos dentro del ancho del panel Proyecto, elija Limpiar en el menú del panel.

Agregación de una columna

- 1 Elija Editar columnas en el menú del panel Proyecto.
- 2 Seleccione un nombre de columna tras el que aparecerá la nueva columna y haga clic en Agregar.
- 3 Escriba un nombre.

4 Elija un tipo. Las columnas de texto pueden contener cualquier texto que introduzca. Las columnas booleanas ofrecen una casilla de verificación. Haga clic en Aceptar.


Personalización de las columnas de la vista Lista

Las columnas de la vista Lista del panel Proyecto indican información sobre los recursos que aparecen en ella. Puede seleccionar las columnas que desea que Adobe Premiere Pro muestre, cambiar el nombre de las columnas y cambiar el orden.

Elija Editar columnas del menú del panel Proyecto y realice una de las operaciones siguientes:

- Para mostrar una columna, seleccione la opción junto a ésta.
- Para cambiar el nombre de una columna, seleccione un nombre de columna, haga clic en Cambiar nombre y modifíquelo.
- Para borrar una columna, seleccione el nombre de la columna y haga clic en Borrar.
- Para desplazar una columna hacia la izquierda en la vista Lista, seleccione su nombre y haga clic en Subir. Para desplazarla hacia la derecha, haga clic en Bajar.

Puede realizar algunos ajustes en el panel Proyecto:

- Para cambiar el ancho de una columna de la vista Lista, coloque el mouse sobre la línea de división entre los encabezados de las columnas hasta que aparezca el icono de Redimensionar columna  y después arrástrela horizontalmente.
- Para ordenar una columna, haga clic en el nombre de una columna para cambiar entre orden ascendente y descendente.
- Reorganice las columnas arrastrándolas horizontalmente en el panel Proyecto.

Nota: Si no puede localizar o cambiar un atributo de columna en el cuadro de diálogo Editar columnas, Adobe Premiere Pro lo bloqueará y no podrá cambiarse. Por ejemplo, puede cambiar los nombres de las columnas que usted haya agregado, pero no los nombres de las columnas integradas en Adobe Premiere Pro.

Véase también

“Columnas de la vista Lista” en la página 86

Columnas de la vista Lista

Los nombres de la mayoría de columnas del panel Proyecto son descriptivos. A continuación mostramos definiciones para los menos obvios:

Nombre De forma predeterminada, muestra el nombre del archivo del recurso. Puede cambiar el nombre que el recurso utiliza dentro del proyecto. No es posible borrar el campo Nombre de la vista Lista.

Etiqueta Color que ayuda a identificar y asociar los recursos.

Duración de medio Longitud del archivo de origen, indicada en la opción Visualización especificada en estos momentos.

Nota: En Adobe Premiere Pro, todas las duraciones de cualquier panel incluyen los fotogramas especificados por el punto de entrada y el de salida. Por ejemplo, ajustar el punto de entrada y el punto de salida para el mismo fotograma da como resultado un solo fotograma de duración.

Duración del vídeo La duración del componente de vídeo de un clip está definida por el punto de entrada y el punto de salida de vídeo e incorpora cualquier ajuste aplicado en Adobe Premiere Pro, como el cambio de la velocidad del clip.

Duración del audio La duración del componente de audio de un recurso está definida por el punto de entrada y el punto de salida de audio e incorpora cualquier ajuste aplicado en Adobe Premiere Pro, como el cambio de la velocidad del clip.

Información de vídeo El tamaño del fotograma y la proporción de aspecto del recurso, y si existe un canal alfa.

Uso del vídeo El número de veces que se utiliza en las secuencias del proyecto el componente de vídeo de un recurso.

Uso del audio El número de veces que se utiliza en las secuencias del proyecto el componente de audio de un recurso.

Nombre de la cinta Nombre de la cinta de origen tal y como se indicaba cuando se registró o capturó el clip.

Descripción Descripción opcional del recurso tal y como se indicaba cuando se registró o capturó el clip.

Comentario Comentario opcional que se introdujo al registrar o capturar el recurso, pensado para identificar y ordenar los recursos.

Nota de registro Texto opcional introducido con la opción Nota de registro cuando se capturó un recurso desde el panel Captura.

Ruta del archivo Ubicación del archivo en disco, indicado como una ruta de carpeta.

Ajustes de captura Indica si un archivo tiene ajustes de captura asignados en Adobe Premiere Pro.

Estado Indica si un recurso está en línea o sin conexión. Si un clip está sin conexión, esta opción indica también el motivo.

Propiedades sin conexión Indica si el origen de un archivo sin conexión contiene vídeo, audio o ambos.



Escena Nombre de la escena que se introdujo mediante la opción Escena del panel Captura. Resulta útil utilizar nombres de escena de un script para organizar el trabajo.

Disparo/Toma Nombre del disparo o la toma que se introdujo mediante la opción Disparo/Toma del panel Captura.

Buena Indica los recursos favoritos.

Definición de una miniatura diferente para un clip

De forma predeterminada, el primer fotograma de un clip aparece en el visor de miniaturas y en otros lugares del proyecto donde se muestra la miniatura. Se puede anular la miniatura predeterminada designando cualquier fotograma del clip como *fotograma de póster*.

- 1 Seleccione el clip en un panel Proyecto.
- 2 Pulse el botón Reproducir  o arrastre el control deslizante de la reproducción del visor de miniaturas de la esquina superior izquierda del panel Proyecto hasta que aparezca el fotograma que desea.
- 3 Haga clic en el botón Definir fotograma de póster .



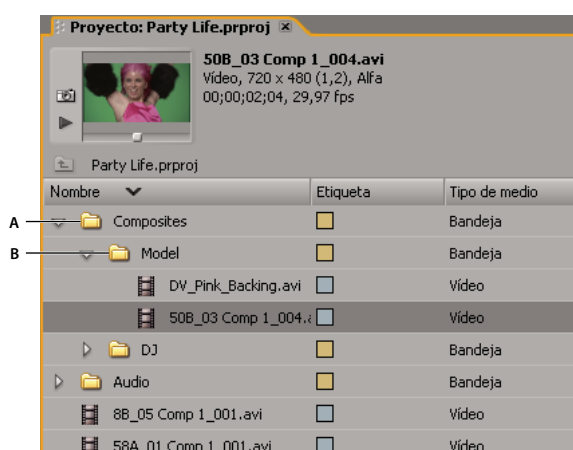
También puede definirlo haciendo clic con el botón derecho en el visor de miniaturas y seleccionando Definir fotograma de póster.

Organización de recursos

Acerca de las bandejas

El panel Proyecto puede incluir bandejas, que se pueden utilizar para organizar el contenido del proyecto casi del mismo modo que en el explorador de Windows. Las bandejas pueden contener archivos de origen, secuencias y otras bandejas. Las bandejas se pueden utilizar de las siguientes maneras:



- Para almacenar listas de archivos sin conexión para captura por lotes.
- Para almacenar cada secuencia y sus archivos de origen por separado.
- Para organizar archivos por tipo, como vídeo, imágenes fijas y archivos de audio.



Panel Proyecto


A. Bandeja primaria B. Bandeja secundaria

Trabajo con bandejas

- Para agregar una bandeja, haga clic en el botón Nueva bandeja  de la parte inferior del panel Proyecto.
- Para eliminar una o más bandejas, selecciónelas y haga clic en el icono Eliminar  de la parte inferior del panel Proyecto.



Si hace clic varias veces en Nueva bandeja de una fila, cada una de las bandejas nuevas se anida dentro de la anterior.

- Para mover un elemento a una bandeja, arrástrelo al icono de dicha bandeja. Puede mover bandejas dentro de otras para anidarlas. Cuando se arrastra un elemento a una bandeja en Adobe Premiere Pro 2.0, la bandeja no se abre automáticamente.
- Para visualizar el contenido de una bandeja, en la vista Lista, haga clic en el triángulo que hay junto al icono de bandeja para expandirla o haga doble clic en la bandeja.
- Para mostrar el contenido de una bandeja inclusiva (primaria) cuando sólo se está visualizando el contenido de una bandeja anidada, haga clic en el botón Bandeja primaria  del panel Proyecto. Puede seguir haciendo clic en este botón hasta que aparezca el contenido del nivel principal del panel Proyecto.

Véase también

“Creación de bandejas de efectos favoritos” en la página 241

Etiquetar recursos

Las etiquetas son colores que ayudan a identificar y asociar recursos. Las etiquetas se asignan y visualizan en el panel Proyecto. Los colores de las etiquetas marcan recursos en la columna Etiqueta del panel Proyecto y en el panel Línea de tiempo.

- Para asignar una etiqueta a un recurso, seleccione un clip en el panel Proyecto, elija Editar > Etiqueta y seleccione un color.
- Para seleccionar todos los recursos que tengan la misma etiqueta, elija un recurso que la utilice y seleccione Editar > Etiqueta > Seleccionar grupo de etiquetas.
- Para editar los nombres de etiqueta o los colores, seleccione Editar > Preferencias > Colores de etiqueta. Haga clic en una muestra de color para editar el color.
- Para definir las etiquetas predeterminadas para un tipo de medio, seleccione Editar > Preferencias > Valores predeterminados de etiqueta.

Nota: Los valores predeterminados de la etiqueta afectarán a los recursos que agregue al panel Proyecto desde el momento en el que cambie dichos valores. Este comando no cambia los colores de etiqueta de los recursos que ya existen en el panel Proyecto. Para cambiar los colores de etiqueta de dichos recursos que ya están en el panel Proyecto, utilice el comando *Editar > Preferencias > Colores de etiqueta*.

Uso de recursos

Acerca de las propiedades de los clips

Adobe Premiere Pro incluye herramientas de análisis del clip que se pueden utilizar para evaluar un archivo en cualquier formato admitido almacenado dentro o fuera del proyecto. Por ejemplo, tras crear un clip de vídeo para difundirlo desde un servidor Web, se pueden utilizar herramientas de análisis del clip para determinar si un clip exportado tiene una velocidad de datos adecuada para su distribución por Internet.

La función Propiedades proporciona información detallada acerca de cualquier clip. Para los archivos de vídeo, las propiedades analizadas pueden incluir el tamaño del archivo, el número de pistas de vídeo y audio, la duración, la velocidad de fotogramas media, la velocidad de muestreo de audio, la velocidad de datos de vídeo y los ajustes de compresión. También se puede utilizar la función Propiedades para alertar de la presencia de fotogramas eliminados en el clip capturado. Utilice el gráfico de velocidad de datos para evaluar la calidad con la que la velocidad de datos de salida se ajusta a las necesidades del medio de suministro. Mostrará cada fotograma de un archivo de vídeo para indicarle la frecuencia de fotogramas clave de procesamiento, la diferencia entre fotogramas clave de compresión y fotogramas de diferencia (fotogramas que existen entre fotogramas clave) y los niveles de velocidad de datos en cada fotograma. El gráfico contiene la siguiente información:

Velocidad de datos La línea representa la velocidad media de datos.

Tamaño de la muestra Las barras rojas representan el tamaño de muestra de cada fotograma con fotogramas clave.

Tamaño de muestra de fotogramas de diferencia Las barras azules representan el tamaño de muestra de los fotogramas de diferencia entre los fotogramas clave de compresión.

Visualización de las propiedades de un clip

❖ Realice una de las acciones siguientes:

- Si el clip se encuentra en el panel Proyecto, selecciónelo para mostrar un subconjunto de sus propiedades en el área de previsualización de la parte superior del panel Proyecto.
- Si el clip se encuentra en el Monitor de origen, en el panel Línea de tiempo o en el panel Proyecto, selecciónelo y elija Archivo > Obtener propiedades para > Selección.
- Si el clip no está incluido en el proyecto, elija Archivo > Obtener propiedades para > Archivo. Busque y seleccione el clip que desea analizar y, a continuación, haga clic en Abrir.



También se pueden ver las propiedades del clip en el Monitor de origen, en el panel Línea de tiempo o en el panel Proyecto haciendo clic con el botón derecho en un clip y eligiendo Propiedades.

Duplicado de un clip

- 1 En el panel Proyecto, seleccione un clip y elija Edición > Duplicar.
- 2 Para cambiar el nombre a un clip duplicado, selecciónelo, elija Clip > Cambiar nombre y escriba un nombre nuevo.




También se puede crear un clip duplicado copiando y pegándolo en el panel Proyecto (o sus carpetas), pulsando Ctrl y arrastrando un clip al panel Proyecto o arrastrando el clip desde el Monitor de origen al panel Proyecto.

Cambio de nombre de un clip

Todos los archivos del proyecto se almacenan en el disco duro como archivos individuales. En Adobe Premiere Pro, sólo se agrega una referencia a cada archivo en el panel Proyecto. Siempre que cambie el nombre de un clip en Adobe Premiere Pro, el nombre del archivo y el archivo original permanecerán inalterados en el disco duro.

1 Seleccione el clip y elija Clip > Cambiar nombre.

2 Escriba el nuevo nombre y pulse Intro.

 También puede cambiar de nombre un clip seleccionado haciendo clic sobre su nombre una vez para seleccionar el texto, escribiendo el nuevo nombre y pulsando Intro. Además, el comando Cambiar nombre aparece cuando se hace clic sobre un clip con el botón derecho.

Cambio de nombre de un archivo de origen original

❖ Salga de Adobe Premiere Pro y cambie el nombre del archivo en el escritorio de Windows.

La próxima vez que abra el proyecto, Adobe Premiere Pro le pedirá que localice el archivo.

Eliminación de un elemento del panel Proyecto

❖ Seleccione el elemento y pulse la tecla Supr.

Esto no elimina el archivo del disco duro.

Nota: Si utiliza el comando Proyecto > Desconectar, tiene la opción de borrar el archivo de origen real junto a su referencia en el proyecto. (Consulte “Archivos sin conexión” en la página 76.)


Eliminación de recursos no utilizados

Puede eliminar recursos que no haya utilizado en el panel Línea de tiempo desde el panel Proyecto.

❖ Realice una de las acciones siguientes:

- Ordene la vista Lista del panel Proyecto por las columnas Uso del vídeo y Uso del audio para identificar los clips no utilizados, a continuación, selecciónelos y elimínelos.
- Elija Proyecto > Eliminar no utilizados.


Búsqueda de un recurso

❖ Para buscar un elemento en un proyecto o carpeta, según el contenido de una columna de la vista Lista, elija Editar > Buscar o haga clic en el botón Buscar , especifique las opciones y haga clic en Buscar.

Reproducción de un clip en el panel Proyecto

Puede utilizar el *área de previsualización* en la parte superior de un panel Proyecto para previsualizar clips individuales.

1 Seleccione el clip.

2 Pulse el botón Reproducir  en el visor de miniaturas. El botón Reproducir se convierte en un botón de parada. Pulse Detener para detener la reproducción. (Reproducir el clip en el visor de miniaturas no afecta a la vistas Monitor de origen.)

Cambio de la velocidad de fotogramas de un archivo

Puede utilizar el comando Interpretar material de archivo para cambiar la velocidad de fotogramas que asume Adobe Premiere Pro para un clip. Al cambiar la velocidad de fotogramas se cambia la duración original de forma proporcional. Por ejemplo, si define un clip de 10 segundos y 24 fps como 48 fps, se reducirá a la mitad, con una duración de 5 segundos. Recuerde que la velocidad de fotogramas de un clip se concilia con la velocidad de fotogramas del proyecto. Por ejemplo, si cambia un clip de 24 fps a 48 fps y se utiliza en un proyecto de 24 fps, el proyecto sólo podrá mostrar los demás fotogramas del clip.

También se puede cambiar la velocidad y la duración del clip seleccionando el comando Clip > Velocidad, para un clip seleccionado en el panel Línea de tiempo. No obstante, tal cambio afectará sólo a ese ejemplo de clip en el panel Línea de tiempo. Mediante el comando Interpretar material de archivo se cambia la forma de interpretación de un archivo en todo el proyecto.

- 1 En el panel Proyecto, seleccione un clip.
- 2 Seleccione Archivo > Interpretar material de archivo, seleccione una opción de velocidad de fotogramas y haga clic en Aceptar.

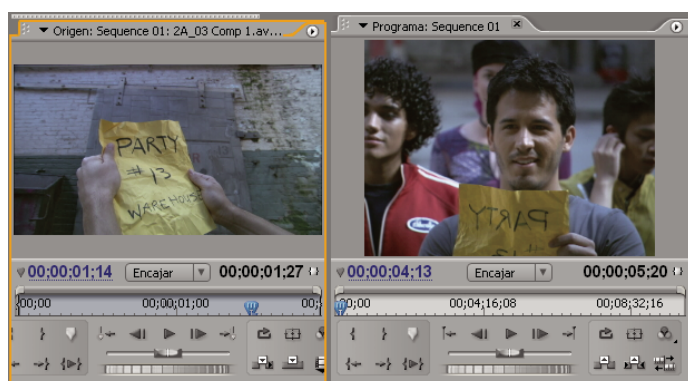
Monitores de origen y de programa

Acerca de los monitores de origen y de programa

El monitor de origen reproduce clips individuales. En el monitor de origen se preparan los clips que se desea agregar a una secuencia, especificando los puntos de entrada y de salida y las pistas de origen del clip (audio o vídeo). También se pueden insertar marcadores de clip y agregar clips a una secuencia en el panel Línea de tiempo.

El monitor de programa reproduce la secuencia de clips que está ensamblando. Es la vista de la secuencia activa en el panel Línea de tiempo. Se pueden definir marcadores de secuencia y especificar los puntos de entrada y de salida de la secuencia, que establecen en qué parte de la secuencia se van a agregar o a eliminar los fotogramas.

Cada monitor contiene una regla de tiempo y los controles para reproducir y señalar el fotograma actual de una secuencia o de un clip de origen.



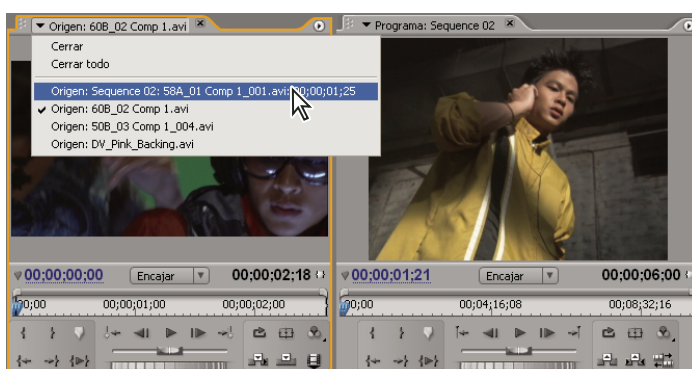
Monitor de origen (izquierda) y Monitor de programa (derecha)

Apertura o borrado de un clip en el Monitor de origen

Para visualizar y editar los clips de origen de la lista del panel Proyecto o los ejemplos de un clip individual en una secuencia, abra los clips en el monitor de origen. En el menú Origen, al que se accede desde la ficha Monitor de origen, se muestra una lista de los clips abiertos.

- 1 Para abrir un clip, realice una de las operaciones siguientes:
 - Haga doble clic en el clip en el panel Proyecto o Línea de tiempo, o arrastre un clip desde el panel Proyecto hasta el monitor de origen. El clip aparecerá en el monitor de origen y se agregará su nombre al menú Origen.
 - Arrastre varios clips o una bandeja completa desde el panel Proyecto hasta el monitor de origen, o seleccione varios clips en el panel Proyecto y haga doble clic en ellos. Los clips se agregarán al menú Origen en el orden en el que se hayan seleccionado; el último clip seleccionado aparecerá en el monitor de origen.
 - Elija el nombre del clip que desee ver en el menú Origen (haga clic en el triángulo que aparece a la izquierda del nombre del clip actual en la ficha Origen para que aparezca el menú).


En el menú Origen aparecerá una lista de los clips maestros ordenados por nombre. Los clips abiertos desde una secuencia aparecen en una lista, ordenados por nombre de la secuencia, nombre del clip y tiempo de inicio en la secuencia.



Selección de un clip para su visualización en el menú Origen

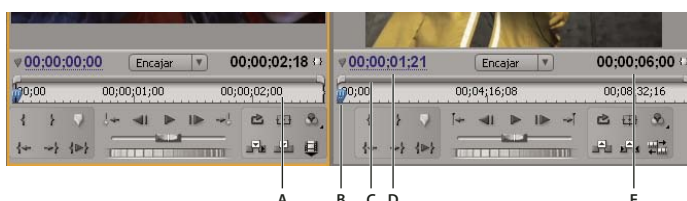
2 Para borrar un clip del Monitor de origen, en el menú Origen, seleccione Cerrar para borrar un clip o Cerrar todo para borrar todos los clips.



También puede cerrar el clip actual si hace clic en el botón Cerrar  en la ficha Monitor de origen.

Controles de tiempo del Monitor de origen y de programa

El monitor de origen dispone de varios controles para moverse a través del tiempo (o fotogramas) de un clip. El monitor de programa contiene controles similares para moverse a través de una secuencia.




Controles de tiempo en los monitores de origen y de programa

A. Regla de tiempo B. Indicador del tiempo actual C. Barra del área de visualización D. Visualizador de tiempo actual E. Visualizador de duración

Reglas de tiempo Muestran la duración de un clip en el monitor de origen y de la secuencia en el monitor de programa. Las marcas de graduación miden el tiempo según el método de contabilización especificado en los ajustes del proyecto. Puede alternar las reglas de tiempo para visualizar las muestras de audio. Cada regla también muestra los iconos para los marcadores y los puntos de entrada y de salida del monitor correspondiente. Puede ajustar el tiempo actual, los marcadores y los puntos de entrada y de salida arrastrando los iconos en una regla de tiempo.

Indicador de tiempo actual (CTI) Muestra la ubicación del fotograma actual en cada regla de tiempo de los monitores. El CTI es el triángulo de color azul claro de la regla.

Visualizaciones de tiempo actual Muestra el código de tiempo para el fotograma actual. Los visualizadores de tiempo actual se ubican en la parte inferior izquierda del vídeo de cada monitor. El monitor de origen muestra el tiempo actual para el clip que se encuentra abierto. El monitor de programa muestra el tiempo actual de la secuencia. Para desplazarse a un tiempo diferente, haga clic en el visualizador e introduzca un nuevo tiempo, o coloque el puntero sobre el visualizador de tiempo y arrástrelo hacia la izquierda o hacia la derecha. Para cambiar la visualización entre el código de tiempo completo y la contabilización de fotogramas, pulse Ctrl y haga clic en el tiempo actual en el monitor o en el panel Línea de tiempo. (Consulte “Movimiento del indicador de tiempo actual con el código de tiempo” en la página 102.)

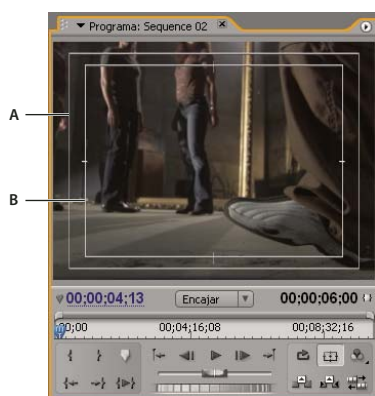
Visualizador de duración Muestran la duración del clip o de la secuencia abiertos. El indicador de duración de cada monitor está situado al lado del icono Duración  debajo de la pantalla de vídeo. La duración es la diferencia de tiempos entre el punto de entrada y de salida del clip o de la secuencia. Si no se ha definido ningún punto de entrada, se sustituirá el tiempo de inicio del clip o de la secuencia. Si no se ha definido ningún punto de salida, el monitor de origen utilizará el tiempo de finalización del clip para calcular la duración y el monitor de programa utilizará el tiempo de finalización del último clip de la secuencia para calcular la duración.

Barras del área de visualización Corresponden al área visible de la regla de tiempo de cada monitor. Son las barras finas con controles curvados que se sitúan encima de cada regla de tiempo. Puede arrastrar los controles para cambiar el ancho de la barra y así, cambiar la escala de la regla de tiempo que se encuentra debajo. Si se expande la barra hasta el ancho máximo, aparecerá toda la duración de la regla de tiempo y, si se contrae la barra, se acercará para una visualización detallada de la regla. Si arrastra el centro de la barra, podrá desplazar la parte visible de una regla de tiempo sin cambiar su escala.


Nota: Aunque el indicador de tiempo actual del monitor de programa se corresponde con el indicador de tiempo actual del panel Línea de tiempo, si cambia la regla de tiempo o la barra del área de visualización del monitor de programa, esto no afectará a la regla de tiempo ni al área de visualización del panel Línea de tiempo.


Visualización de las zonas seguras de los monitores

Las guías de las zonas seguras sirven como referencia y no se incluyen en la vista previa ni en la exportación.



Zonas seguras en el monitor de programa
A. Zona segura de título B. Zona segura de título

❖ Haga clic en el botón Márgenes seguros  situado en la parte inferior del monitor de programa y del monitor de origen. Vuelva a hacer clic en el botón para eliminar las guías de las zonas seguras.

 El porcentaje estándar de los márgenes para la acción y para los títulos es de un 10% y de un 20%, respectivamente. No obstante, puede cambiar las dimensiones de las zonas seguras en el cuadro de diálogo Ajustes del proyecto. Consulte “Ajustes generales” en la página 22.

Definición de la calidad de visualización

Puede reducir la resolución de los monitores de origen o de programa para disminuir las necesidades de procesamiento del equipo. La reducción del ajuste de calidad del monitor de programa podría permitir que el sistema crease previsualizaciones de partes de la secuencia en tiempo real; en otras circunstancias sería necesario el procesamiento.

❖ Elija un ajuste de calidad en el menú de los paneles Monitor de programa o Monitor de origen:

Calidad superior El vídeo se visualiza en el monitor a resolución completa.

Calidad de borrador El vídeo se visualiza en el monitor a resolución media.

Calidad automática Mide el rendimiento de la reproducción y ajusta la calidad de forma dinámica.

Nota: Todos los ajustes de calidad utilizan un método de remuestreo de píxel bilineal para redimensionar la imagen de vídeo. Para exportar una secuencia, se utiliza un método de remuestreo cúbico (superior al bilineal).

Modificación de la ampliación

Los monitores de origen y de programa ajustan el vídeo para adaptarlo al área disponible. Se puede modificar el ajuste de aumento de cada vista para visualizar el vídeo con mayor detalle o incrementar el tamaño del área de la pantalla para pegar alrededor de la imagen (por ejemplo, para ajustar los efectos de movimiento con mayor facilidad).

1 Elija un ajuste de aumento en el menú Ver nivel de zoom (a la derecha del visualizador de tiempo actual) en el monitor de origen o de programa.

En el monitor de origen, los valores de porcentaje se refieren al tamaño del medio de origen. En el monitor de programa, los valores de porcentaje se refieren al tamaño de la imagen especificado en los ajustes del proyecto. La opción Encajar ajusta el vídeo para adaptarlo al área de visualización disponible del monitor.

2 Para cambiar el área visible de un monitor, utilice las barras de desplazamiento del monitor. Se cambiará el área visible de la imagen de vídeo. Las barras de desplazamiento aparecen cuando no se puede visualizar la imagen completa por el tamaño actual del monitor.

Selección de un modo de visualización

Puede visualizar vídeo normal, el canal alfa del vídeo o una de las diversas herramientas de medida.

❖ En el monitor de programa o de origen, haga clic en el botón Salida , o haga clic en el menú del panel y seleccione un ajuste de modo de visualización:

Vídeo compuesto Muestra el vídeo normal.

Alfa Muestra una transparencia como una imagen en escala de grises.

Todos los ámbitos Muestra un monitor de forma de onda, vectorescopio, YCbCr Parade y RGB Parade.

Vectorescopio Muestra un vectorescopio que mide la crominancia del vídeo, incluidos tono y saturación.

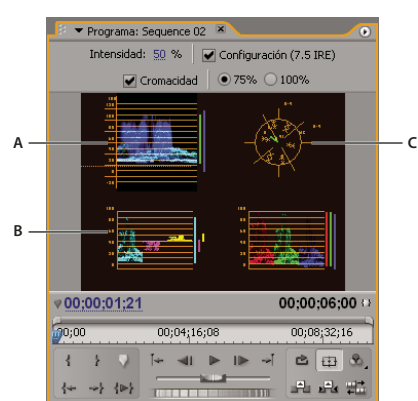
Forma de onda YC Muestra un monitor estándar de forma de onda, que mide la luminancia de vídeo en IRE.

YCbCr Parade Muestra un monitor de forma de onda que mide los componentes Y, Cb y Cr del vídeo de forma independiente, en IRE.


RGB Parade Muestra un monitor de forma de onda que mide los componentes R, G y B del vídeo de forma independiente, en IRE.

Vect/Onda YC/YCbCr Parade Muestra un monitor de forma de onda, vectorescopio e YCbCr Parade.

Vect/Onda YC/RGB Parade Muestra un monitor de forma de onda, vectorescopio y RGB Parade.



Monitor de programa definido en Vect/Wave/YCbCr Parade
A. Monitor de forma de onda B. YCbCr Parade C. Vectorescopio

 Para utilizar los visualizadores de vectorescopio y monitor de forma de onda con más eficacia, puede verlos en un monitor de referencia asociado al monitor de programa. Consulte “Asociación del monitor de referencia y el monitor de programa” en la página 97.

Véase también

“Acerca de los monitores de formas de onda y vectorescopios” en la página 265











Reproducción de recursos

Reproducción de vídeo en los monitores de origen y de programa

Los monitores de origen y de programa contienen varios controles, similares a los controles de reproducción de una platina de vídeo. Utilice los controles del monitor de origen para reproducir o señalar un clip. Utilice los controles del monitor de programa para reproducir o visualizar la secuencia activa.

La mayoría de los controles de reproducción disponen de equivalencias en el teclado. Cuando utilice los métodos abreviados de teclado para controlar la reproducción, compruebe que el monitor que desea está activo. Haga clic en la imagen de vídeo en el monitor que desee activar. Cuando un monitor está activo, aparecen barras azules en la parte superior e inferior de la zona de visualización de vídeo.

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Haga clic en el botón Reproducir  o pulse L o la barra espaciadora. (Para detenerlo, haga clic en el botón Detener  o pulse K o la barra espaciadora. El botón y la barra espaciadora alternan entre Reproducir y Detener.)
- Para reproducir hacia atrás, pulse J.
- Para reproducir desde el punto de entrada hasta el de salida, haga clic en el botón Reproducir de entrada a salida .
- Para reproducir repetidamente una secuencia o un clip entero, haga clic en el botón Bucle  y, a continuación, haga clic en el botón Reproducir . Para deseleccionar y evitar el bucle, haga clic de nuevo en el botón Bucle .
- Para reproducir repetidamente desde el punto de entrada hasta el punto de salida, haga clic en el botón Bucle  y, a continuación, haga clic en el botón Reproducir de entrada a salida . Para deseleccionar y evitar el bucle, haga clic de nuevo en el botón Bucle .
- Para reproducir hacia adelante con mayor rapidez, pulse L repetidamente. Para la mayoría de los tipos de medios, la velocidad del clip va aumentando gradualmente, de uno a cuatro fotogramas.
- Para reproducir hacia atrás con mayor rapidez, pulse J repetidamente.
- Para reproducir hacia adelante con mayor lentitud, mantenga pulsada la tecla K y pulse la tecla L, o pulse Mayús+L repetidamente. Para la mayoría de tipos de medios, el clip se reproduce con un movimiento gradualmente más lento, de 0,1 a 0,2 tiempos.
- Para reproducir hacia atrás con mayor lentitud, mantenga pulsada la tecla K y pulse la tecla J, o pulse Mayús+J repetidamente.
- Para probar el tiempo actual, de predesplazamiento a postdesplazamiento, pulse Alt y haga clic en el botón Reproducir de entrada a salida. Si pulsa Alt, el botón cambiará a Reproducir edición .

Véase también







“Posicionamiento del tiempo actual en el panel Línea de tiempo” en la página 101


Movimiento de un fotograma diferente en una regla de tiempo

Nota: Cuando utilice los métodos abreviados de teclado para desplazarse en una regla de tiempo, compruebe que se encuentre activo el panel deseado.

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Haga clic en el visualizador de tiempo actual del monitor que desee señalar y escriba el nuevo tiempo. No es necesario que escriba dos puntos ni punto y coma. Los números por debajo de 100 se interpretan como fotogramas. (Consulte “Movimiento del indicador de tiempo actual con el código de tiempo” en la página 102.)

- Para avanzar un fotograma hacia adelante, haga clic en el botón Fotograma hacia adelante  o mantenga pulsada la tecla K y pulse la tecla L.
- Para avanzar cinco fotogramas hacia adelante, mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en el botón Fotograma hacia adelante .
- Para avanzar un fotograma hacia atrás, haga clic en el botón Fotograma hacia atrás  o mantenga pulsada la tecla K y pulse la tecla J.
- Para retroceder cinco fotogramas, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras hace clic en el botón Fotograma hacia atrás .
- Para ir al punto de edición anterior en la pista de audio o vídeo de destino de una secuencia, haga clic en el botón Ir a punto de edición anterior  en el Monitor de programa o pulse Av Pág con el panel Línea de tiempo o el Monitor de programa activos.
- Para ir al siguiente punto de edición en la pista de audio o vídeo de destino de una secuencia, haga clic en el botón Ir a siguiente punto de edición  en el Monitor de programa o pulse Re Pág con el panel Línea de tiempo o el Monitor de programa activos.
- Para ir al inicio del clip o de la secuencia, pulse Inicio.
- Para ir al final del clip o de la secuencia, pulse Fin.

 Para desplazarse de forma rápida y precisa a través de los fotogramas en una secuencia, utilice las teclas J, K y L. La tecla J siempre mueve el indicador de tiempo actual hacia atrás y la tecla L siempre lo mueve hacia adelante. La tecla K es un modificador y la tecla de detención de la reproducción. Para desplazarse hacia atrás a una velocidad normal, pulse J. Para desplazarse hacia atrás a una velocidad lenta, pulse J y K. Si desea desplazarse hacia atrás fotograma por fotograma, mantenga pulsada la tecla K y pulse J. Las teclas K y L funcionan del mismo modo para avanzar.

Véase también

“Desplazamiento en el panel Línea de tiempo” en la página 101

Progreso o transición a través de los fotogramas

❖ Realice una de las acciones siguientes:

- Para reproducir hacia atrás, arrastre el deslizador de trayecto hacia la izquierda. Para reproducir hacia adelante, deslícelo hacia la derecha. La velocidad de la reproducción aumentará a medida que se aleje el deslizador de su posición central. Al soltar el deslizador, éste volverá a la posición central y se detendrá la reproducción.
- Arrastre el disco de progreso hacia la izquierda o hacia la derecha, incluso más allá del borde del controlador, si fuese necesario. Si arrastra el disco hasta el borde de la pantalla y no se ha llegado al final del clip o de la secuencia, podrá continuar a partir de la misma posición de tiempo si vuelve a arrastrar de nuevo el disco de progreso.



Controles de progreso y transición

A. Control deslizante de progreso B. Disco de progreso

Coincidencia de fotograma

Al editar en el panel Línea de tiempo, puede localizar un fotograma en un clip de secuencia que desee visualizar en el Monitor de origen.

❖ En el panel Línea de tiempo, coloque el indicador de tiempo actual sobre el fotograma deseado de un clip y haga doble clic sobre el clip.

Nota: Si el clip de la secuencia ya está abierto en el monitor de origen o se encuentra en la lista del menú Origen, se mostrará el último fotograma del clip que se haya visualizado. Para hacer que el fotograma coincida, cierre el clip en el monitor de origen antes de hacer doble clic en el panel Línea de tiempo.

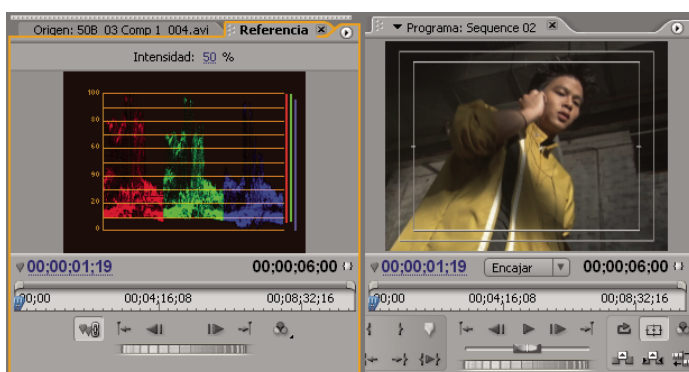
Monitor de referencia

Uso del Monitor de referencia

Un monitor de referencia actúa como un monitor de programa secundario. Puede utilizar el monitor de referencia para comparar distintos fotogramas de una secuencia uno al lado del otro, o para ver el mismo fotograma de una secuencia con modos de visualización diferentes.

Puede señalar el fotograma de una secuencia que aparezca en el monitor de referencia de forma independiente del monitor de programa. De esta forma, puede señalar cada vista de un fotograma diferente para realizar una comparación; por ejemplo, para utilizar el filtro de coincidencia de color.

Como alternativa, puede asociar el monitor de referencia al monitor de programa de forma que ambos muestren el mismo fotograma de la secuencia y se muevan de forma conjunta. Esto es especialmente útil para las tareas de corrección de color. Si define el modo de visualización del monitor de referencia como un monitor de forma de onda o un vectorescopio, podrá realizar ajustes en el corrector de color o en cualquier otro filtro de vídeo de forma más eficaz.



Utilización de un monitor de referencia como ayuda en la corrección del color

Puede especificar los ajustes de calidad, aumento y modo de visualización del monitor de referencia del mismo modo que en el monitor de programa. La regla de tiempo y la barra del área de visualización también funcionan de igual forma. No obstante, dado que se utiliza como referencia y no para la edición en sí misma, el monitor de referencia contiene controles para la señalización de fotogramas pero no para la reproducción ni para la edición. Si asocia el monitor de referencia al monitor de programa, podrá utilizar los controles de reproducción del monitor de programa. Puede abrir únicamente un monitor de referencia.


Apertura de un monitor de referencia

❖ En el menú Monitor de programa, elija Nuevo monitor de referencia. Se abrirá el monitor de referencia en un panel independiente. Si lo desea, puede arrastrar la ficha del monitor de referencia dentro del monitor de origen.

Asociación del monitor de referencia y el monitor de programa

Puede asociar el Monitor de referencia con el Monitor de programa con el fin que los cambios en el punto de edición de uno se reflejen en el otro.

❖ Realice una de las acciones siguientes:

- En el monitor de referencia, haga clic en el botón Gang .
- En el menú del panel Monitor de referencia, elija Ir a monitor de programa.

- En el menú del panel Monitor de programa, elija Ir a monitor de referencia.

Capítulo 7: Edición de una secuencia

Visión general de la edición

Ensamblaje y edición de una secuencia

Para crear el programa en Adobe Premiere Pro, monte clips en una secuencia. El procedimiento que elija depende de las preferencias y necesidades del proyecto. A continuación describimos un procedimiento de edición habitual:

1. Visualice y recorte clips en el Monitor de origen.

Utilice el Monitor de origen para ver clips que ha capturado y agregado al proyecto. Mientras visualiza los clips, puede definir los puntos de entrada y salida para la parte de cada clip que desee utilizar en la secuencia. (Consulte “Recorte de clips” en la página 106.)

2. Monte los clips en una secuencia.

Arrastre cada uno de los clips individualmente hasta el panel Línea de tiempo o monte los clips seleccionados de forma automática en el panel Proyecto. Mientras agrega los clips individuales, puede decidir si desea agregar vídeo, audio o ambos a la secuencia. (Consulte “Agregación de clips a una secuencia” en la página 108.)

3. Vuelva a cortar clips en el panel Línea de tiempo.

Si no ha definido puntos de entrada y salida precisos para un clip o decide cambiarlos, debe volver a recortar los clips en el panel Línea de tiempo. (Consulte “Recorte de un clip en el panel Línea de tiempo” en la página 114.)

4. Si es necesario, ajuste los atributos del clip.

Mientras monta la secuencia, quizás desee cambiar la duración o la velocidad del clip. (Consulte “Modificación de la velocidad de un clip” en la página 121.)

5. Reorganice los clips.

Una vez que los clips están colocados en el panel Línea de tiempo, puede volver a organizar cómo aparecen en la secuencia. Quizás deba dividir un clip para que utilice distintos efectos o extraer o mover un clip y cerrar los vacíos resultantes en la secuencia. (Consulte “División de un clip único o de varios clips” en la página 127 y “Desplazamiento de un clip en el panel Línea de tiempo” en la página 128.)

6. Previsualice la secuencia.


Mientras monta una secuencia, puede previsualizarla en el Monitor de programa. Adobe Premiere Pro puede reproducir la secuencia montada en tiempo real mientras la crea, pero en algunos casos es posible que deba procesar la secuencia para una reproducción mejor. (Consulte “Previsualización a la velocidad de fotogramas completa del proyecto” en la página 129.)

7. Monte varias secuencias en una secuencia nueva.

Puede trabajar con varias secuencias para hacer que el proyecto continúe siendo fácil de administrar y organizar. Puede anidar secuencias más pequeñas en una secuencia nueva para montar una secuencia más larga. (Consulte “Uso de varias secuencias” en la página 140.)



Mientras monta y recorta clips en una secuencia, puede utilizar el espacio de trabajo de edición preestablecido para organizar los paneles de Adobe Premiere Pro. Elija Ventana > Espacio de trabajo > Edición.

Para obtener un tutorial sobre el recorte de clips, vaya a Resource Center (Centro de recursos) en el sitio Web de Adobe. Adobe proporciona actualizaciones periódicas del software y la ayuda. Para buscar actualizaciones, haga clic en el botón Abrir cuadro de diálogo Preferencias  en Adobe Help Center y después en Buscar actualizaciones. Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla.

Clips de origen, ejemplos de clips y subclips

Puede utilizar los clips como clips de origen, ejemplos de clip, subclips o clips duplicados. Se pueden editar todos los tipos de clips en secuencias de la misma forma. Los tipos de clips se diferencian de varias formas:

Clip de origen (maestro) Clip importado originalmente en el panel Proyecto. Aparece una sola vez en el panel Proyecto, de forma predeterminada. Si elimina el clip de origen del panel Proyecto, también se eliminan todos sus ejemplos.

Ejemplo de clip Referencia dependiente a un clip de origen, utilizada en una secuencia. Cada vez que se agrega un clip a una secuencia, se crea otro ejemplo del clip. Un ejemplo de clip utiliza la referencia del archivo de origen y el nombre que utiliza su clip de origen. Aunque los ejemplos de clip no se muestran en el panel Proyecto, sí se diferencian en el menú Monitor de origen si los ejemplos se abren ahí. El menú Monitor de origen muestra los ejemplos por nombre, nombre de secuencia y punto de entrada.

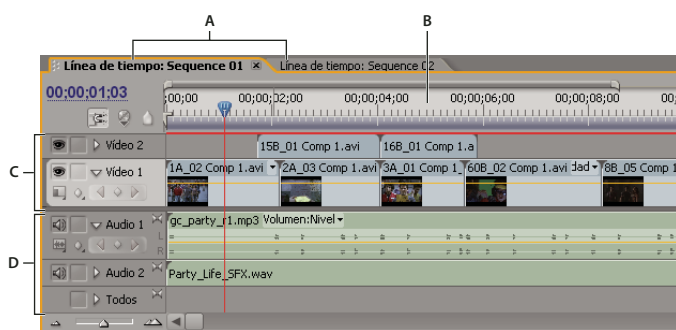
Clip duplicado Copia independiente de un clip de origen creada manualmente mediante el comando Edición > Duplicar. Al contrario que un ejemplo de clip, un clip duplicado mantiene su propia referencia al archivo de origen del clip original en el disco y existe como un clip adicional en el panel Proyecto. Un clip duplicado no se elimina cuando se elimina su original del panel Proyecto. Los nombres de los clips duplicados y maestros se pueden cambiar de manera independiente.

Subclip Sección de un clip maestro que hace referencia al archivo de medios del clip maestro. Utilice subclips para organizar y administrar sus proyectos, especialmente, cuando necesite únicamente secciones de clips maestros largos. (Consulte “Acerca de los subclips” en la página 142.)

Uso del panel Línea de tiempo

Acerca del panel Línea de tiempo

Las secuencias se ensamblan y reorganizan en el panel Línea de tiempo, que representa una secuencia de forma gráfica, mostrando los clips, las transiciones y los efectos. Una secuencia puede estar formada por varias pistas de audio y de vídeo, con una ejecución en paralelo en el panel Línea de tiempo.



panel Línea de tiempo

A. Fichas de secuencia B. Regla de tiempo C. Pistas de vídeo D. Pistas de audio

Cada secuencia de un proyecto puede aparecer como una ficha en un único panel Línea de tiempo o en un panel Línea de tiempo independiente. Una secuencia debe contener, al menos, una pista de vídeo. Para superponer clips, se utilizan varias pistas de vídeo.

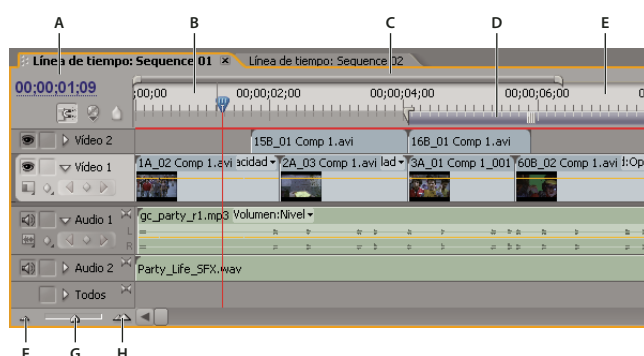
Las secuencias con pistas de audio también deben incluir una pista maestra de audio, donde se dirige la salida de las pistas de audio normales para las mezclas. Para realizar las mezclas de audio se utilizan varias pistas de audio. Puede especificar el tipo de canales de audio compatibles con cada pista de audio y decidir el modo en que se envían a una pista maestra de audio. Si desea obtener un control superior sobre el proceso de mezclado, puede crear pistas de submezcla.

Véase también

“Acerca de las pistas de audio en una secuencia” en la página 165

Desplazamiento en el panel Línea de tiempo

El panel Línea de tiempo contiene varios controles para desplazarse a través de los fotogramas de una secuencia.



Controles de navegación de tiempo en el panel Línea de tiempo

A. Visualizador de tiempo actual B. Indicador del tiempo actual C. Barra del área de visualización D. Barra del área de trabajo E. Regla de tiempo F. Alejar G. Regulador de zoom H. Acercar

Regla de tiempo Mide el tiempo de la secuencia de forma horizontal, utilizando el método de contabilización especificado en los ajustes del proyecto (si bien se puede alternar un método de contabilización basado en muestras de audio). Las marcas de graduación y los números que indican el tiempo de la secuencia se muestran a lo largo de la regla y cambian de acuerdo al nivel de detalle con el que se visualiza la secuencia. En la regla de tiempo también aparecen iconos para los marcadores y para los puntos de entrada y de salida de la secuencia.

Indicador de tiempo actual (CTI) Define el fotograma actual en la secuencia. El fotograma actual se visualiza en el monitor de programa. El indicador de tiempo actual es el triángulo de color azul claro de la regla. Desde el indicador de tiempo actual hasta la parte inferior de la regla de tiempos, se extiende una línea vertical. Para cambiar el tiempo actual, arrastre el indicador de tiempo actual.

Visualizador de tiempo actual Muestra el código de tiempo del fotograma actual en el panel Línea de tiempo. Para desplazarse a un tiempo diferente, haga clic en el visualizador de tiempo e introduzca un nuevo tiempo, o coloque el puntero sobre el visualizador y arrástrelo hacia la izquierda o hacia la derecha. Para cambiar la visualización entre el código de tiempo y la contabilización simple de fotogramas, pulse Ctrl y haga clic en el tiempo actual en el monitor o en el panel Línea de tiempo. (Consulte “Movimiento del indicador de tiempo actual con el código de tiempo” en la página 102.)

Barra del área de visualización Corresponde a la parte visible de la secuencia en el panel Línea de tiempo. Puede cambiar el tamaño y la posición de la barra del área de visualización para ver, de forma rápida, las diferentes partes de la secuencia. La barra del área de visualización está situada justo encima de la regla de tiempo.

Barra del área de trabajo Especifica el área de la secuencia que desea previsualizar o exportar. La barra del área de trabajo está situada en la parte inferior de la regla de tiempo. (Consulte “Definición del área de previsualización” en la página 129.)

Controles de zoom Cambian la escala de la regla de tiempo para visualizar la secuencia con mayor o menor detalle. Los controles de zoom están situados en la parte inferior izquierda del panel Línea de tiempo.

Véase también

“Reproducción de vídeo en los monitores de origen y de programa” en la página 95

Posicionamiento del tiempo actual en el panel Línea de tiempo

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- En la regla de tiempo, arrastre el indicador de tiempo actual o haga clic donde desee colocar el indicador de tiempo actual.
- Arrastre el visualizador de tiempo actual.
- Haga clic en el visualizador de tiempo actual, escriba un tiempo válido y pulse Intro. (Consulte “Movimiento del indicador de tiempo actual con el código de tiempo” en la página 102.)
- Utilice cualquier control de reproducción del monitor de programa.

- Pulse las teclas Flecha derecha o Flecha izquierda para desplazar el indicador de tiempo actual en la dirección deseada. Para mover el indicador en incrementos de cinco fotogramas, mantenga pulsada la tecla Mayús y pulse las teclas de flecha.

Véase también

“Reproducción de vídeo en los monitores de origen y de programa” en la página 95

Movimiento del indicador de tiempo actual con el código de tiempo

❖ Haga clic en el valor del código de tiempo, escriba un nuevo valor y pulse Entrar. Al introducir códigos de tiempo, se puede utilizar cualquiera de los métodos abreviados de teclado siguientes:

Omitir ceros delante Por ejemplo, 0;0;12;3 se convierte en 00;00;12;03.

Omitir puntos y comas (NTSC) o dos puntos (PAL) Por ejemplo, 1213 se convierte en 00;00;12;13 en los proyectos NTSC y en 00:00:12:13 en los proyectos PAL.

Introducir valores que excedan los valores normales Por ejemplo, si el indicador de tiempo actual está en 00;00;12;23 y desea desplazar 10 fotogramas hacia adelante, puede cambiar el número de fotograma a 00;00;12;33. El indicador de tiempo actual se movería a 00;00;13;03.

Incluir un signo más (+) o un signo menos (-) El signo más o el signo menos situado antes de un número, desplaza el indicador de tiempo actual hacia adelante o hacia atrás en el número especificado de fotogramas. Por ejemplo, +55 desplaza el indicador del tiempo actual 55 fotogramas hacia adelante.



Agregar un punto Un punto delante de un número especifica un número de fotograma exacto, en vez de su valor de código de tiempo. Por ejemplo, .1213 desplaza el indicador del tiempo actual hasta 00;00;40;13 en un proyecto NTSC, y hasta 00:00:48:13 en un proyecto PAL.



También puede colocar la herramienta Selección sobre el valor del código de tiempo y arrastrarlo hacia la izquierda o hacia la derecha. Cuanto más se arrastre, más rápidamente cambia el código de tiempo.



Aplicación del zoom a una secuencia en el panel Línea de tiempo

❖ Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione la herramienta Zoom  y, a continuación, haga clic o arrastre la selección del área de marco alrededor de la parte de la secuencia que desee visualizar con mayor detalle.
- Arrastre el control de zoom hacia la derecha o haga clic en el botón Acercar .
- Arrastre los extremos de la barra del área de visualización para acercarlos.

Alejar mediante el zoom en el panel Línea de tiempo

❖ Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione la herramienta Zoom  y, a continuación, pulse Alt y haga clic en el área del panel Línea de tiempo.
- Arrastre el control de zoom hacia la izquierda o haga clic en el botón Alejar .
- Arrastre los extremos de la barra del área de visualización para alejarlos.

Desplazamiento en la línea de tiempo por pantallas

❖ Con el panel Línea de tiempo activo, pulse la tecla Flecha arriba para desplazarse hacia la izquierda y la tecla Flecha abajo para desplazarse hacia la derecha.

Ajuste a los bordes y marcadores del clip

❖ Arrastre el indicador de tiempo actual en el panel Línea de tiempo mientras mantiene pulsada la tecla Mayús.

Aplicación del zoom a un clip a medida que se arrastra

❖ Arrastre un clip hasta el panel Línea de tiempo, mantenga pulsado el botón del mouse y pulse la tecla (+) para aumentar la ampliación o pulse la tecla (-) para disminuirla.

Visualización de las propiedades del clip en la información sobre herramientas

❖ Coloque el cursor sobre el clip de destino en el panel Línea de tiempo.

Una información sobre herramientas mostrará el nombre del clip, los puntos de inicio y finalización en relación con la secuencia y su duración en la secuencia. La información sobre herramientas también muestra los cambios realizados en la velocidad (en porcentajes) y en la ganancia del audio (en decibelios). Si aplica la opción Congelar fotograma a un clip, la información sobre herramientas mostrará también el tipo de congelación de fotograma que ha aplicado.

Visualización de desplazamiento en el código de tiempo al arrastrar

❖ Arrastre el clip que desee cambiar de posición. Una información sobre herramientas mostrará el número de fotogramas a medida que se arrastra. Si arrastra el clip hacia el comienzo de la secuencia, en la ventana aparecerá un número negativo.

Visualización de la duración total de los clips seleccionados

1 Asegúrese de que el panel Info está visible. Si no lo está, seleccione Ventana > Info.

2 Seleccione los clips cuya duración total desee conocer en el panel Proyecto o en el panel Línea de tiempo. El panel Info muestra el número de elementos seleccionados y la duración total de dichos elementos. Esta información es útil cuando desea pegar clips en un área específica y precisa saber la duración exacta del área de destino o de los clips de origen.

***Nota:** Si selecciona clips que no son contiguos en el panel Proyecto, el panel Info mostrará la duración total de todos los clips seleccionados. Sin embargo, si selecciona clips que no son contiguos en una secuencia, el panel Info mostrará la duración como un rango, desde el punto de entrada del primer clip seleccionado hasta el punto de salida del último clip seleccionado. Para copiar y pegar, la duración de un rango particular es más importante que la suma de las duraciones de todos los clips. Si copia y pega un grupo no contiguo de clips de secuencia, los clips pegados ocuparán el rango que se haya indicado en el panel Info y las áreas que no haya seleccionado quedarán en negro.*

Visualización de los fotogramas clave para una propiedad de efecto

1 Compruebe que selecciona una de las opciones de fotogramas clave en el menú Mostrar fotogramas clave, en la pista de vídeo o de audio.

2 Haga clic con el botón derecho en el clip que contenga las propiedades del fotograma clave que desee visualizar. Seleccione la opción Mostrar fotogramas clave del clip y, a continuación, elija el efecto que contenga los fotogramas clave que desee visualizar.

Definición del tiempo de inicio de una secuencia

De forma predeterminada, la regla de tiempo de cada secuencia comienza en cero y mide el tiempo en función de la contabilización de fotogramas de vídeo que haya especificado en los ajustes del proyecto. Sin embargo, puede cambiar el tiempo de inicio de la regla de tiempo de la secuencia. Por ejemplo, puede que desee definir el tiempo de inicio de forma que coincida con una cinta original, que normalmente comienza en 00:58:00:00, para ajustar un encabezado en blanco de dos minutos antes del tiempo de inicio estándar del programa de 01:00:00:00.

❖ En el menú del panel Línea de tiempo, seleccione Punto cero de secuencia, introduzca un código de tiempo de inicio y haga clic en Aceptar. (El tiempo de inicio debe ser un número positivo.)

Uso de pistas

Ampliación y redimensionado de una pista

Se puede expandir una pista para mostrar los controles de pista. Se puede incrementar la altura de una pista para poder ver mejor los iconos o fotogramas clave o para obtener mayores visualizaciones de miniaturas de pistas de vídeo y formas de onda de las pistas de audio.

1 Para expandir o contraer una pista, haga clic en el triángulo situado a la izquierda del nombre de la pista.

2 Para redimensionar la pista, coloque el puntero en el área de encabezado de la pista entre dos pistas de modo que aparezca el icono de ajuste de altura ; luego arrastre hacia arriba o hacia abajo para redimensionar la pista inferior (para vídeo) o la pista superior (para audio).

Las pistas contraídas siempre aparecen con la misma altura y no se pueden redimensionar.



Se puede expandir una pista de audio para utilizar la línea de fundido de audio en los clips individuales de esa pista o en una pista de audio completa.

Véase también

“Acerca de los efectos fijos” en la página 238

Selección del estilo de visualización de una pista de vídeo

1 En caso necesario, haga clic en el triángulo que está al lado del nombre de la pista para expandirla.

2 Haga clic en el botón Definir estilo de visualización situado en la esquina izquierda, debajo del nombre de la pista, y seleccione una opción del menú:

Mostrar encabezado y final Muestra una imagen en miniatura al inicio y al final de los clips en la pista expandida.

Mostrar sólo encabezado Muestra una imagen en miniatura al inicio de los clips en la pista expandida.

Mostrar fotogramas Muestra imágenes en miniatura a lo largo de toda la duración de los clips en la pista expandida. El número de fotogramas en miniatura corresponde a las unidades de tiempo que aparecen en la regla de tiempo.

Mostrar sólo nombre Muestra el nombre de los clips en la pista expandida, sin imágenes en miniatura.

Visualización y ocultación de las formas de onda de audio en una pista de audio

1 En caso necesario, haga clic en el triángulo que está al lado del nombre de la pista para expandirla.

2 Haga clic en el botón Definir estilo de visualización y seleccione una opción del menú:

Mostrar forma de onda Muestra la forma de onda de audio en los clips.

Mostrar sólo nombre Muestra el nombre de los clips de audio sin formas de onda.

Nota: Si desea obtener más información acerca de la visualización y ajuste de los fotogramas clave en las pistas de audio y vídeo, consulte “Visualizar fotogramas clave en el panel Línea de tiempo” en la página 221.

Redimensionado de la sección de cabecera de pista

❖ Sitúe el puntero sobre el borde derecho del *encabezado de pista* (donde los nombres de pista aparecen en una lista), de forma que aparezca el icono de redimensionado y, a continuación, arrastre el borde derecho.

Los iconos de la parte superior del encabezado de pista limitan su ancho mínimo. El ancho máximo es aproximadamente el doble del mínimo.

Ajuste del área visible de pistas de vídeo y audio

1 Sitúe el puntero entre las pistas Vídeo 1 y Vídeo 2, bien en el área de cabecera de la pista de la izquierda, bien entre las barras de desplazamiento de la derecha.

2 Cuando aparezca el icono de ajuste de altura , arrastre hacia arriba o hacia abajo.

Exclusión de pistas en una secuencia

Se puede excluir cualquier pista de las previsualizaciones y exportaciones. Los clips de las pistas de vídeo excluidas no aparecen en el monitor de programa. Los clips de las pistas de audio excluidas no se extraen al mezclador de audio ni a los altavoces.

❖ Haga clic para ocultar el icono Ojo (para vídeo) o Altavoz (para audio), en el borde izquierdo de la pista. (Cada icono alterna la definición. Para mostrar el icono e incluir la pista, vuelva a hacer clic en el cuadro.)

Nota: Para excluir todas las pistas de audio o vídeo, mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic para ocultar el icono Ojo (para vídeo) o Altavoz (para audio). Así, se excluirán todas las pistas del mismo tipo. (Cada icono alterna la definición. Para mostrar todos los iconos e incluir las pistas, vuelva a mantener pulsada la tecla Mayús y haga clic en el cuadro.)

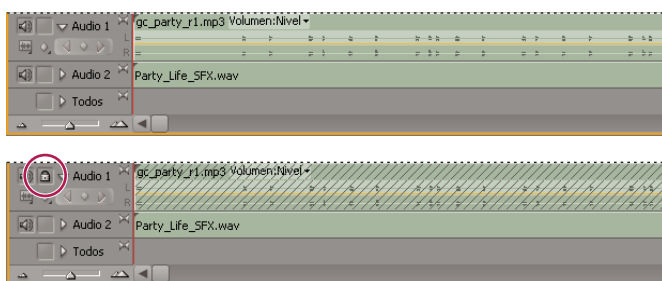
Bloqueo y desbloqueo de pistas

Cuando está trabajando en otras partes de la secuencia, es útil bloquear una pista completa para evitar que se produzcan cambios en los clips de esa pista. En el panel Línea de tiempo, aparece un motivo de guiones sobre la pista bloqueada. Aunque los clips de la pista bloqueada no se podrán modificar en modo alguno, se incluirán en el momento de previsualizar o exportar la secuencia. Si desea bloquear tanto una pista de vídeo como una pista con el audio correspondiente, bloquee cada pista por separado. Una pista dejará de considerarse la pista de destino en el momento en que se bloquee; los clips de origen no se pueden agregar a la pista hasta que se desbloquee y vuelva a considerarse la pista de destino.



Se puede bloquear una pista para evitar que se desplace al realizar ediciones de inserción.

❖ Haga clic para mostrar el icono Bloquear situado al lado del nombre de la pista.



Una pista desbloqueada (parte superior) y una pista bloqueada (parte inferior)

Agregación de pistas

Las nuevas pistas de vídeo aparecen sobre las pistas de vídeo existentes; las nuevas pistas de audio aparecen bajo las pistas de audio existentes. Si se elimina una pista, se eliminarán todos los clips de la pista, aunque los clips de origen que se incluyan en la lista del panel Proyecto no se verán afectados.

Nota: Se puede agregar cualquier número de pistas; el único límite lo establecerán los recursos del sistema.

- 1 Con el panel Línea de tiempo activo, seleccione Secuencia > Agregar pistas.
- 2 En el cuadro de diálogo Agregar pistas, elija una de las siguientes opciones:
 - Para agregar pistas, escriba el número de pistas que desee agregar en el campo Agregar para las pistas de vídeo, audio y submezcla de audio.
 - Para especificar la ubicación de las pistas agregadas, seleccione una opción del menú Colocación para cada tipo de pista agregada.
 - Para especificar el tipo de la pista de audio que desea agregar, elija una opción en el menú Tipo de pista para las pistas de audio y submezcla de audio. (Si desea obtener más información acerca de los tipos de canales de audio, consulte “Acerca de las pistas de audio en una secuencia” en la página 165.)
- 3 Haga clic en Aceptar.

Nota: Una pista de audio sólo puede aceptar clips de audio que utilicen el tipo de canal coincidente: mono, estéreo o 5.1. Si no está seguro de qué tipo de audio utilizan los clips, seleccione el clip en el panel Proyecto y lea la información del área de previsualización.



Se puede agregar una pista mientras se agrega un clip a la secuencia. Consulte “Agregación de una pista al agregar un clip” en la página 111.

Cambio del nombre de una pista

- 1 Haga clic con el botón derecho del mouse en el nombre de la pista y seleccione Cambiar nombre.
- 2 Escriba un nuevo nombre para la pista y pulse Intro.

Eliminación de pistas

- 1 Haga clic en el área de encabezado de la pista para seleccionar la pista que desee eliminar. Puede aplicarlo a una pista de audio y a una pista de vídeo a la vez.
- 2 Con el panel Línea de tiempo activo, seleccione Secuencia > Eliminar pistas.
- 3 En el cuadro de diálogo Eliminar pistas, active la casilla de verificación de cada tipo de pista que desee eliminar.
- 4 Para cada elemento activado, especifique en el menú emergente qué pistas desea eliminar.

Recorte de clips en el Monitor de origen

Recorte de clips

El primer paso de la edición de una secuencia es especificar qué parte de un clip desea utilizar. La definición de los puntos de entrada y de salida de un clip es un proceso que se denomina recorte. Para definir el primer fotograma que desea incluir en una secuencia, marque dicho fotograma como el punto de entrada del clip. A continuación, defina el último fotograma que desea incluir y márkelo como punto de salida.



Puede definir los puntos de entrada y de salida de un clip en el monitor de origen. Una vez que el clip esté incluido en la secuencia, puede recortar los puntos de entrada y salida del clip arrastrando el borde. Existen varias herramientas y técnicas especializadas que permiten recortar varios bordes a la vez, con lo que se reduce el número de pasos y se mantiene la integridad de la secuencia.

Las tareas de recorte se pueden aplicar a un rango de clips seleccionados o clips agrupados, del mismo modo que se aplicaría a un clip único. El rango o grupo actúa como un clip único; se pueden recortar los bordes exteriores (el punto de entrada del primer clip y el punto de salida del último clip) pero no los bordes interiores (los puntos de entrada y salida de cada clip incluido en el rango o grupo seleccionado).

Puede abrir el control de recorte para precisar las ediciones de recorte de una secuencia. El diseño del control de recorte es similar al de los monitores de origen y de programa, si bien los controles del control de recorte se han optimizado para ajustar de forma precisa un punto de corte entre los clips de una secuencia.

De forma similar, también se pueden definir los puntos de entrada y de salida de la secuencia en el monitor de programa para agregar clips a una secuencia. Aunque sirven para fines diferentes, los controles para definir y señalar los puntos de entrada y de salida funcionan de igual modo en ambos monitores. (Consulte “Definición de los puntos de entrada y de salida de una secuencia” en la página 112.)

Definición de los puntos de entrada y salida en el monitor de origen

- 1 Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga doble clic en un clip del panel Proyecto para abrirlo en el monitor de origen.
 - Haga doble clic en un clip en el panel Línea de tiempo para abrirlo en el Monitor de origen.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para marcar un punto de entrada, diríjase al fotograma deseado y haga clic en el botón Definir punto de entrada .
 - Para marcar un punto de salida, diríjase al fotograma deseado y haga clic en el botón Definir punto de salida .

Mover puntos de entrada y de salida conjuntamente

❖ En la regla de tiempo del monitor de origen, arrastre la horquilla de entrada y de salida (área con textura en el centro del espacio sombreado entre los puntos de entrada y de salida). Compruebe que arrastra el área con textura; en caso contrario, únicamente señalará el indicador de tiempo actual.



Arrastre de la horquilla de entrada y salida



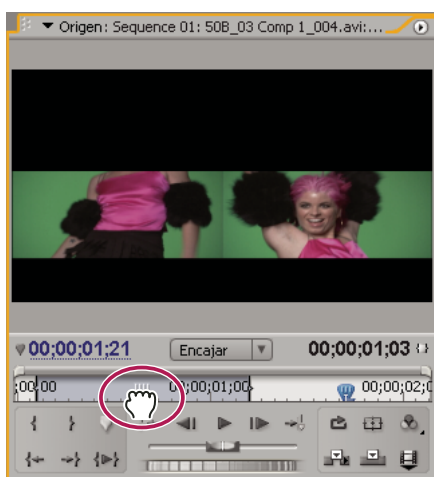
Este método también funciona con los puntos de entrada y de salida de la secuencia, utilizando el monitor de programa o el panel Línea de tiempo.

Visualización de fotogramas de entrada y de salida en el monitor de origen

Una vez se hayan definido los puntos de entrada y de salida en el monitor de origen, puede arrastrar el área entre los puntos para visualizar los fotogramas de punto de entrada y de salida uno al lado del otro en el monitor de origen. Este tipo de visualización de fotogramas es útil cuando se definen puntos de entrada y de salida con una duración específica y se desea localizar una sección de un clip que se adapte correctamente a esta duración. También es útil para realizar ajustes rápidos a los puntos de entrada y de salida.

Nota: La visualización de fotogramas de entrada y de salida de este modo sólo funciona con clips que se han abierto en el monitor de origen desde una secuencia.

- 1 Defina los puntos de entrada y salida.
- 2 Arrastre la horquilla de entrada y de salida (área con textura en el centro del espacio sombreado entre los puntos de entrada y de salida).






Visualización simultánea de fotogramas de entrada y de salida en el monitor de origen

Señalización de un punto de entrada y de salida

El monitor de origen se utiliza para señalar un fotograma para un clip y el monitor de programa para señalar el fotograma actual para una secuencia.

❖ Realice una de las acciones siguientes:

- Para señalar el tiempo actual en un punto de entrada, haga clic en el botón Ir a punto de entrada .
- Para señalar el tiempo actual en un punto de salida, pulse el botón Ir a punto de salida .
- Para señalar el tiempo actual en un punto de salida, pulse el botón Ir a punto de salida .

Nota: Para dirigirse al inicio o al final de los clips de la secuencia, utilice los botones Ir a la siguiente edición ➡ e Ir a la edición anterior ⬅.

Eliminación de los puntos de entrada y de salida de un clip

- 1 Haga doble clic en el clip en el panel Línea de tiempo para abrirlo en el Monitor de origen. Si desea eliminar los puntos de entrada y salida de un clip de origen, haga doble clic sobre él en el panel Proyecto.
- 2 Seleccione Marcador > Borrar marcador de clip y, a continuación, elija la opción para borrar el punto de entrada, el punto de salida o ambos.



También puede borrar un punto de entrada y de salida de un clip pulsando Alt y haciendo clic en los botones Definir punto de entrada o Definir punto de salida en el monitor de origen.

Ensamblaje de una secuencia

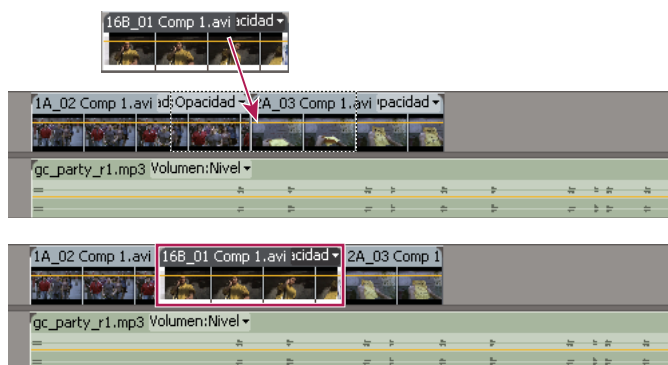
Agregación de clips a una secuencia

Puede agregar clips a una secuencia de la siguiente manera:

- Arrastre el clip desde el panel Proyecto o el monitor de origen hasta el panel Línea de tiempo o el monitor de programa.
- Use los botones Insertar y Superposición en el monitor de origen para agregar clips al panel Línea de tiempo. O utilice los métodos abreviados de teclado asociados con esos botones.
- Seleccione automáticamente una secuencia en función de cómo estén dispuestos los clips en el panel Proyecto.

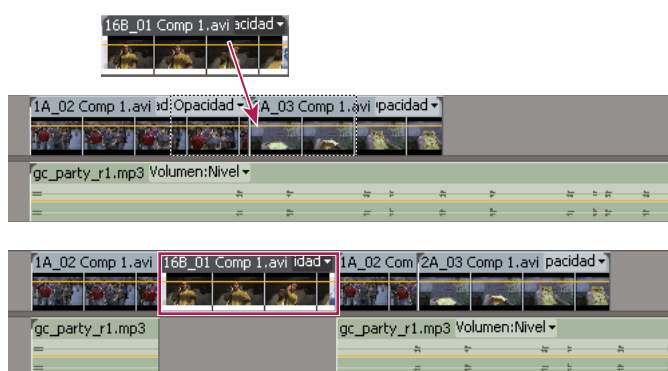
Acerca de las ediciones de inserción y de superposición

Una edición de superposición agrega un clip mediante la sustitución de los fotogramas que ya estén en la secuencia, comenzando desde el punto de edición y extendiéndose a lo largo del clip. La superposición es el método predeterminado para arrastrar un clip a una secuencia o para reorganizar los clips de una secuencia.



Agregación de un clip mediante la superposición de clips existentes

Con la edición de inserción, la adición de un clip a una secuencia fuerza a cualquier clip posterior en el tiempo a desplazarse hacia adelante para ajustar el nuevo clip. Al arrastrar un clip, pulse la tecla Ctrl para cambiar al modo de inserción.



Agregación de un clip insertándolo entre clips



Una edición de inserción desplaza los clips de todas las pistas desbloqueadas. Para evitar que una edición de inserción desplace los clips de otra pista, deberá bloquear la pista.


Véase también

“Definición de pistas como destino” en la página 109


Especificación de las pistas de origen para agregar a una secuencia

Se puede agregar a una secuencia la pista de vídeo, la pista de audio o ambas pistas de un clip. Si arrastra un clip desde el panel Proyecto, agregará ambas pistas de forma automática. En caso de que desee agregar únicamente una pista, hágalo desde el monitor de origen.

- 1 Abra un clip en el monitor de origen.
- 2 En el monitor de origen, haga clic en el botón Capturar vídeo/Capturar audio hasta que se visualice el icono apropiado:

Captura de vídeo y audio  Incluye en la secuencia tanto las pistas de vídeo como de audio.

Captura de vídeo  Incluye vídeo únicamente en la secuencia.

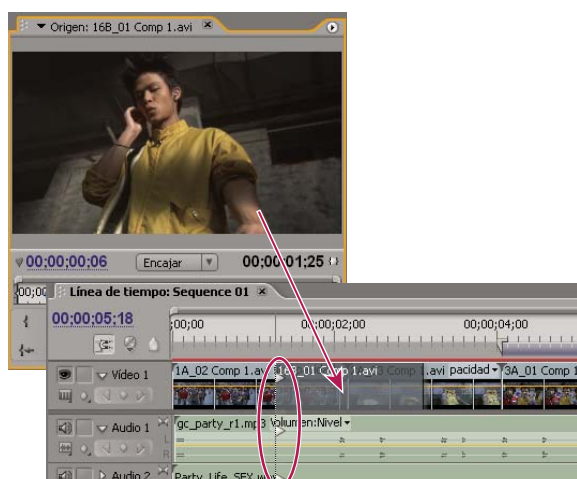
Captura de audio  Incluye audio únicamente en la secuencia.

Nota: La especificación de una pista de origen afecta únicamente a un clip mientras se agrega a la secuencia. No cambia el estado de los clips o del medio de origen.

Definición de pistas como destino

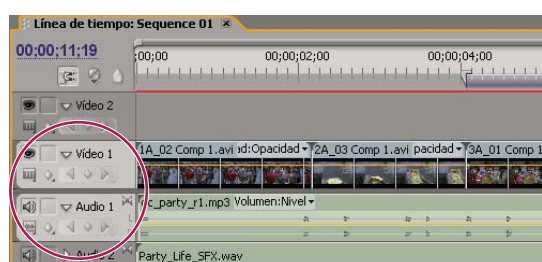
Una secuencia puede contener varias pistas de audio y de vídeo. Al agregar un clip a una secuencia, es necesario que especifique qué pistas debería ocupar. La forma en que especifique las pistas de destino dependerá del método de edición que utilice.

- Al arrastrar un clip para agregarlo a una secuencia, la forma de especificar la pista de destino será colocar el clip en la pista. En caso de que inserte el clip (pulsando Ctrl mientras arrastra), los triángulos mostrarán las pistas cuyo contenido se va a desplazar.



Definición de una pista como destino mientras se arrastra un clip hasta una secuencia

- En el momento de agregar clips a una secuencia utilizando los controles del monitor de origen (o los métodos abreviados del teclado) deberá especificar las pistas de destino con antelación. No se puede especificar como destino más de una pista de vídeo ni más de una pista de audio al mismo tiempo. Sin embargo, se puede elegir como destino una única pista de vídeo o una única pista de audio. Haga clic en la pista que desee establecer como destino en el área de encabezado de la pista del panel Línea de tiempo. El área de encabezado de la pista aparecerá resaltada y con los vértices redondeados.



Definición de una pista como destino haciendo clic en la pista

Si superpone un clip, sólo se verá afectada la pista de destino, tanto si arrastra el clip o utiliza el botón Superponer del monitor de origen.

En caso de que inserte un clip, éste se dirigirá a la pista de destino y los clips de las pistas desbloqueadas se desplazarán para ajustar la inserción.



Para insertar un clip sin desplazar los clips de otras pistas, pulse Ctrl-Alt y arrastre el clip a la pista.

Puede arrastrar los clips de vídeo a cualquier pista de vídeo; sin embargo, sólo podrá arrastrar los clips de audio a una pista de audio compatible. Los clips de audio no se pueden agregar a la pista maestra de audio ni a pistas de submezcla y sólo se pueden ubicar en pistas de audio con el tipo de canal coincidente: mono, estéreo o 5.1 (consulte “Acerca de las pistas de audio en una secuencia” en la página 165).

Los clips con audio y vídeo vinculados se pueden arrastrar a una pista de vídeo o de audio; no obstante, los componentes de vídeo y audio aparecerán por separado, en las pistas correspondientes y apropiadas.

Nota: Se puede arrastrar un clip a cualquier pista desbloqueada y compatible en una secuencia, independientemente de qué pistas se hayan establecido como destino actual. No se puede establecer como destino una pista bloqueada. Si se bloquea una pista de destino, se anulará la selección como destino.

Agregación de un clip a una secuencia mediante arrastre


El modo más directo de ensamblar los clips en una secuencia es arrastrándolos desde el panel Proyecto o desde el monitor de origen hasta la pista apropiada del panel Línea de tiempo.

Los componentes de vídeo y de audio de los clips vinculados aparecen en las pistas correspondientes de la secuencia (por ejemplo, Vídeo 1 y Audio 1), salvo que el tipo de canal de audio del clip sea incompatible con la pista de destino. En tal caso, el audio vinculado aparecerá en la siguiente pista compatible o bien se creará una pista compatible de forma automática.


Nota: Si se arrastra un clip de audio a una pista incompatible, se desplazará de forma automática a la siguiente pista compatible, incluso aunque esta pista esté ocupada por otro clip de audio. Por tanto, debe prestarse atención para no afectar accidentalmente a los clips que ya estén en la secuencia.

El monitor de programa puede servir de ayuda para determinar dónde colocar un clip que se agrega a una secuencia. Durante la edición de superposición, mostrará los fotogramas en la secuencia adyacente al encabezado y final del nuevo clip. Durante la edición de inserción, mostrará los fotogramas adyacentes al punto de inserción.




1 Abra un clip en el monitor de origen y marque los puntos de entrada y de salida. (Consulte “Definición de los puntos de entrada y salida en el monitor de origen” en la página 106.)

 En caso de que no desee definir los puntos de entrada y de salida, puede arrastrar el clip directamente desde una bandeja o desde la previsualización de miniaturas en el panel Proyecto.

2 Especifique las pistas de origen que desee incluir (vídeo, audio o vídeo y audio) haciendo clic en el botón Capturar vídeo/Capturar audio en el monitor de origen hasta que el icono indique las pistas que desee utilizar. (Consulte “Especificación de las pistas de origen para agregar a una secuencia” en la página 109.)

3 Para alinear los bordes de los clips a medida que los arrastre, compruebe que el botón Ajustar  está activo en el panel Línea de tiempo.

4 Realice una de las acciones siguientes:

- Para realizar una edición de superposición, arrastre el clip del Monitor de origen a una pista adecuada del panel Línea de tiempo en el punto en el que desee que comience el clip. Se resaltará el área de destino y aparecerá el puntero con el icono Superposición .
- Para realizar una edición de inserción, pulse Ctrl y arrastre el clip desde el Monitor de origen hasta una pista adecuada del panel Línea de tiempo en el punto en el que desee que comience el clip. Se resaltará el área de destino y aparecerá el puntero con el icono Insertar . Las flechas aparecen en el punto de inserción en todas las pistas.
- Para realizar una edición de inserción y desplazar únicamente las pistas de destino, pulse Ctrl+Alt y arrastre el clip desde el monitor de origen hasta una pista adecuada del panel Línea de tiempo en el punto en el que desee que comience el clip. Se resaltará el área de destino y aparecerá el puntero con el icono Insertar . Las flechas aparecen en el punto de inserción únicamente en las pistas a las que se agrega el clip.

Nota: Para superponer o insertar un clip, también puede arrastrar o pulsar Ctrl y arrastrar un clip al monitor de programa. Compruebe que ha establecido como destino la pista deseada en el panel Línea de tiempo y que el indicador de tiempo actual se encuentra en la ubicación en la que desea agregar el clip a la secuencia. Para evitar que una edición de inserción desplace los clips de otra pista, deberá bloquear la pista.

Véase también

“Definición de pistas como destino” en la página 109

“Acerca de las ediciones de inserción y de superposición” en la página 108



Agregación de una pista al agregar un clip


❖ Arrastre un clip desde el panel Proyecto o desde el monitor de origen hasta el espacio en blanco situado sobre la pista superior de vídeo (para un clip de vídeo o vinculado) o debajo de la pista de audio (para un clip de audio o vinculado). Adobe Premiere Pro agregará una pista de audio, una pista de vídeo o ambas, en función del contenido del clip de origen.

Nota: En caso de que la secuencia no disponga de una pista desbloqueada del tipo de medio correcto (por ejemplo, una pista de audio estéreo para un clip de origen estéreo), se creará una nueva pista para ajustar el clip.

Definición de los puntos de entrada y de salida de una secuencia


Los puntos de entrada y de salida de una secuencia se pueden utilizar como ayuda para la colocación y reorganización de los clips.

- 1 Desplácese al punto de entrada del panel Línea de tiempo y haga clic en el botón Definir punto de entrada  en el monitor de programa.
- 2 Desplácese al punto de salida del panel Línea de tiempo y haga clic en el botón Definir punto de salida .

 Puede unir los puntos de entrada y de salida sin que afecte a la duración si arrastra la horquilla de entrada y salida (área con textura en el centro del espacio sombreado entre los puntos de entrada y de salida) en el monitor de programa o en el panel Línea de tiempo.

Definición de los puntos de entrada y de salida de una secuencia alrededor de una selección




- 1 Seleccione un clip o un espacio de la secuencia en el panel Línea de tiempo.
- 2 Seleccione Marcador > Definir marcador de secuencia > Entrada y salida alrededor de selección. Esto define los puntos de entrada y de salida de la secuencia que coincidan con los puntos de entrada y de salida de la selección.

 Este comando es particularmente útil al reemplazar o eliminar clips de la secuencia con métodos de edición de tres y cuatro puntos. (Consulte “Ediciones de tres y cuatro puntos” en la página 112.)

Eliminación de los puntos de entrada y salida de una secuencia

Nota: Los puntos de entrada y salida de una secuencia se eliminan de forma automática al elevar o extraer la edición del monitor de programa.

- 1 Compruebe que la secuencia esté abierta en el monitor de programa.
- 2 Seleccione Marcador > Borrar marcador de secuencia y, a continuación, elija la opción para borrar el punto de entrada, el punto de salida o ambos.

 También puede borrar un punto de entrada y de salida de un clip si pulsa Alt y hace clic en los botones Definir entrada  o Definir salida .

Ediciones de tres y cuatro puntos

Los monitores de origen y de programa proporcionan controles para realizar ediciones de tres y cuatro puntos, técnicas estándar en la edición de vídeo tradicional.

En una edición de *tres puntos*, se marcan o bien dos puntos de entrada y un punto de salida, o bien dos puntos de salida y uno de entrada. No es necesario definir de forma activa el cuarto punto; se deduce de los tres restantes. Por ejemplo, en una edición de tres puntos habitual, debería especificar los fotogramas de inicio y de finalización del clip de origen (los puntos de entrada y de salida de origen) y el momento en que desea que comience el clip en la secuencia (el punto de entrada de la secuencia). El momento en que va a finalizar el clip en la secuencia, en el punto de salida de secuencia que no se ha especificado, se determina automáticamente mediante los tres puntos definidos. Sin embargo, cualquier combinación de tres puntos genera una edición. Por ejemplo, en ocasiones, el punto en el que finaliza el clip en una secuencia tiene mucha más importancia que el momento en que comienza. En tal caso, los tres puntos incluirían los puntos de entrada y de salida de origen y el punto de salida de la secuencia. Por otra parte, en caso de que fuese necesario que un clip comenzase y finalizase en un punto particular de la secuencia, por ejemplo, justo sobre una línea de narración con voz superpuesta, podría definir los dos puntos de la secuencia y únicamente uno en el origen.

En una edición de *cuatro puntos*, se marcan los puntos de entrada y de salida del origen y los puntos de entrada y de salida de la secuencia. Las ediciones de cuatro puntos son útiles cuando los fotogramas de inicio y de finalización, tanto en el clip de origen como en la secuencia, son críticos. En caso de que las duraciones de origen y de secuencia marcadas sean diferentes, Adobe Premiere Pro emitirá una alerta en la que se informa acerca de la discrepancia y propondrá alternativas para resolverla.




Véase también

“Definición de los puntos de entrada y salida en el monitor de origen” en la página 106




“Definición de pistas como destino” en la página 109

“Especificación de las pistas de origen para agregar a una secuencia” en la página 109

Realización de una edición de tres puntos

- 1 Especifique las pistas de origen del clip (vídeo, audio o ambos).
- 2 Establezca las pistas de destino en el panel Línea de tiempo a las que desee agregar el clip.
- 3 Marque cualquier combinación de tres puntos de entrada y de salida en los monitores de origen y de programa.
- 4 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para realizar una edición de inserción, haga clic en el botón Insertar .
 - Para realizar una edición de inserción y desplazar únicamente los clips de las pistas de destino, pulse Alt y haga clic en el botón Insertar .
 - Para realizar una edición de superposición, haga clic en el botón Superposición .

Realización de una edición de cuatro puntos

- 1 Especifique las pistas de origen del clip (vídeo, audio o ambos).
- 2 Establezca las pistas de destino en el panel Línea de tiempo a las que desee agregar el clip.
- 3 Marque un punto de entrada y un punto de salida para el clip de origen utilizando el monitor de origen.
- 4 Marque un punto de entrada y un punto de salida de la secuencia en el monitor de programa.
- 5 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para realizar una edición de inserción, haga clic en el botón Insertar .
 - Para realizar una edición de inserción y desplazar únicamente los clips de las pistas de destino, pulse Alt y haga clic en el botón Insertar .
 - Para realizar una edición de superposición, haga clic en el botón Superposición .

- 6 En caso de que las duraciones de origen y programa marcadas difieran, seleccione una opción cuando se le solicite:

Cambiar velocidad de clip (ajustar a relleno) Mantiene los puntos de entrada y de salida del clip de origen pero cambia la velocidad del clip de forma que la duración coincida con la determinada por los puntos de entrada y de salida de la secuencia.

Recortar encabezado de clip (lado izquierdo) Cambia de forma automática el punto de entrada del clip de forma que la duración coincida con la determinada por los puntos de entrada y de salida de la secuencia.

Recortar final de clip (lado derecho) Cambia de forma automática el punto de salida del clip de forma que la duración coincida con la determinada por los puntos de entrada y de salida de la secuencia.

Omitir punto de entrada de secuencia Ignora el punto de entrada de secuencia definido y realiza una edición de tres puntos.

Omitir punto de salida de secuencia Ignora el punto de salida de secuencia definido y realiza una edición de tres puntos.

Agregación automática de clips a una secuencia


Se puede ensamblar rápidamente un montaje inicial o agregar clips a una secuencia existente. La secuencia automatizada puede incluir las transiciones de vídeo y audio predeterminadas.

- 1 Defina los puntos de entrada y de salida para definir los puntos de inicio y de finalización de cada clip.
- 2 Organice los clips en el panel Proyecto. Puede agregar los clips a la secuencia en el orden en que los seleccione o en el orden en que se organicen en una bandeja. También puede agregar secuencias o clips en bandejas anidadas.



Puede organizar los clips en una bandeja con estilo de guión gráfico si define el panel Proyecto como la vista Icono. (Consulte “Modificación de las vistas del panel Proyecto” en la página 85.)

3 Seleccione los clips en el panel Proyecto. Pulse Ctrl y haga clic en ellos en el orden que desee o arrastre un recuadro de selección alrededor de ellos.

4 En el panel Proyecto, haga clic en el botón Automatizar a secuencia .

5 Defina las siguientes opciones en el cuadro de diálogo Automatizar a secuencia y, a continuación, haga clic en Aceptar:

Ordenación Especifica el método utilizado para determinar el orden de los clips cuando éstos se agregan a la secuencia. Si selecciona la opción En orden, los clips se agregan en el orden en que se incluían en la lista del panel Proyecto: de arriba a abajo en la vista Lista, o de izquierda a derecha y de arriba a abajo, en la vista Icono. Si elige la opción Orden de selección, los clips se agregarán según el orden en el que los haya seleccionado en el panel Proyecto.

Colocación Especifica el modo en que se ubican los clips en la secuencia. Si selecciona la opción Secuencialmente, los clips se colocarán uno detrás de otro. Si selecciona la opción En marcadores sin numerar, los clips se colocarán en marcadores de secuencia sin numerar. Si se elige En marcadores sin numerar, las opciones de Transiciones no están disponibles.

Método Especifica el tipo de edición que se va a realizar. Si elige la opción Insertar edición, los clips se agregarán a la secuencia, comenzando por el tiempo actual de la secuencia, mediante ediciones de inserción; así, se desplazarán hacia adelante los clips existentes para ajustar el nuevo material. Si elige Superponer edición, se utilizarán ediciones de superposición, lo que permitirá que el nuevo material reemplace los clips que ya se encuentran en la secuencia.

Nota: El comando Automatizar a secuencia ignora las pistas de destino y utiliza siempre vídeo 1 y audio 1.

Superposición de clip Especifica la duración de la transición y en qué medida se ajustarán los puntos de entrada y de salida de los clips como compensación si se seleccionan las opciones Aplicar transición de audio predeterminada o Aplicar transición de vídeo predeterminada. Por ejemplo, un valor de 30 fotogramas recorta los puntos de entrada y de salida de los clips en 15 fotogramas en cada edición y se agrega una transición de 30 fotogramas. El valor predeterminado de esta opción es de 15 fotogramas. Un menú emergente permite definir las unidades como fotogramas o segundos.

Aplicar transición de audio predeterminada Crea un fundido cruzado de audio en cada edición de audio, utilizando la transición de audio predeterminada (definida en el panel Efectos). Esta opción únicamente estará disponible cuando estén presentes las pistas de audio en los clips seleccionados y la opción Colocación esté definida como Secuencialmente. No tiene efecto cuando la opción Superposición de clip está definida en cero.


Aplicar transición de vídeo predeterminada Aplica la transición predeterminada (definida en el panel Efectos) en cada edición. Esta opción únicamente estará disponible cuando la opción Colocación esté definida como Secuencialmente y no tendrá efecto cuando la opción Superposición de clip esté definida en cero.



Ignorar audio Omite el audio en los clips seleccionados para su automatización en la secuencia.

Recorte de clips en una secuencia

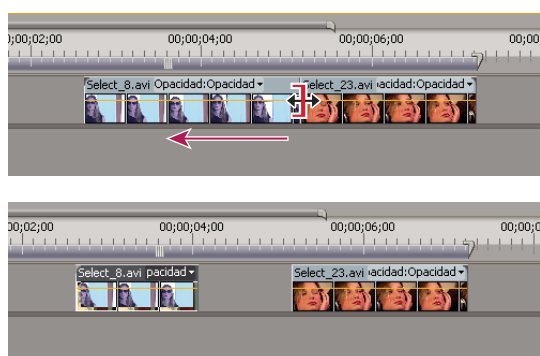
Recorte de un clip en el panel Línea de tiempo

Puede cambiar el punto de entrada o el punto de salida de un clip si arrastra el borde en el panel Línea de tiempo. A medida que arrastra, el punto de salida o de entrada actual aparecerá en el monitor de programa. Una información sobre herramientas mostrará el número de fotogramas a medida que se recorta: mostrará un valor negativo si arrastra el borde hacia el comienzo de la secuencia y un número positivo si lo arrastra hacia el final. No podrá recortar más allá de los puntos de entrada y salida del material de archivo original.

❖ Haga clic en la herramienta Selección  y realice una de las acciones siguientes:

- Para editar el punto de entrada, arrastre el borde izquierdo del clip cuando aparezca el icono Recortar punto de entrada .
- Para editar el punto de salida, arrastre el borde derecho del clip cuando aparezca el icono Recortar punto de salida .

Nota: Para recortar únicamente una pista de un clip vinculado, pulse Alt y haga clic en el icono Recortar. No es necesario que mantenga pulsada la tecla Alt una vez que haya iniciado el recorte.



Recorte de un clip

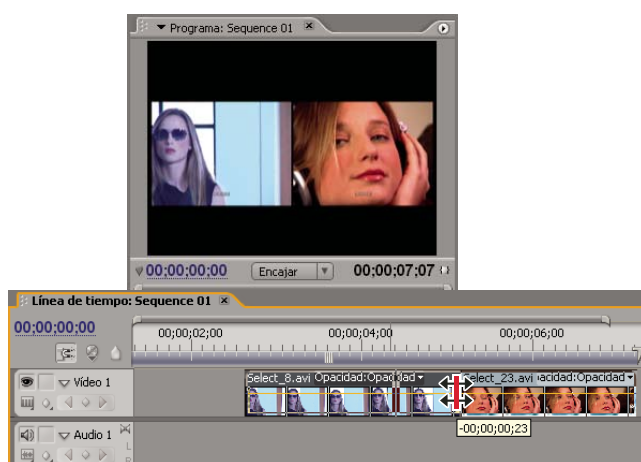
Este tipo de recorte afecta únicamente al borde de un único clip y no implica a los clips adyacentes. Para recortar varios bordes a la vez o desplazar los clips adyacentes, consulte “Recorte mediante las ediciones de rizo y desplazamiento” en la página 115 y “Recorte mediante ediciones de desplazamiento y deslizamiento” en la página 117.



Pulse Ctrl al arrastrar utilizando la herramienta de selección para cambiar a la herramienta Editar rizo.

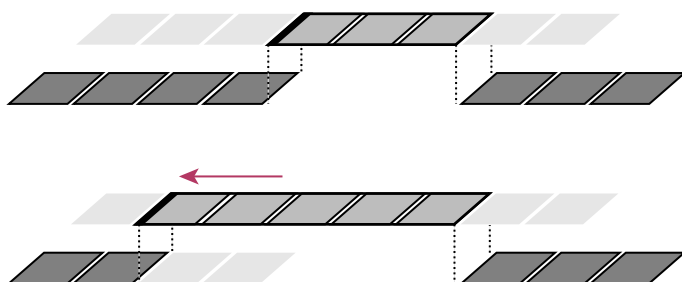
Recorte mediante las ediciones de rizo y desplazamiento

Para ajustar el corte, o punto de edición, entre dos clips, utilice las variaciones del recorte simple conocidas como *ediciones de desplazamiento* y *ediciones de rizo*. Si se utilizan herramientas especializadas, podrán realizarse ajustes en una única acción, algo para lo que, en otras circunstancias, se habrían necesitado varios pasos. Al realizar las ediciones de rizo y desplazamiento, los fotogramas afectados aparecen en el monitor de programa, uno al lado del otro.



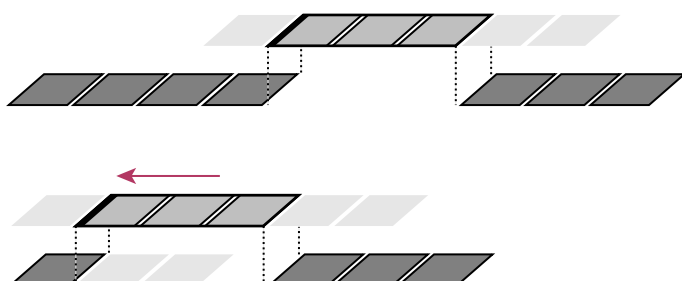
Monitor de programa durante una edición de rizo o desplazamiento

Una edición de desplazamiento recorta el punto de entrada y el punto de salida adyacentes de forma simultánea y en el mismo número de fotogramas. Así, se desplaza de forma eficaz el punto de edición entre clips, se conservan las posiciones en el tiempo de los clips restantes y se mantiene la duración total de la secuencia. Si pulsa Alt al comenzar la edición de desplazamiento, se omitirá el vínculo entre vídeo y audio (conocido como *Corte L* o *Corte J*).



En esta edición de desplazamiento, el punto de edición se ha arrastrado a un tiempo anterior, con lo que se ha reducido el clip anterior, se ha aumentado la longitud del siguiente clip y se ha mantenido la duración del programa.

Una edición de rizo recorta un clip y desplaza los siguientes clips de la pista en el tiempo de recorte. Si se reduce un clip mediante la edición de rizo, se desplazan hacia atrás en el tiempo los clips posteriores al corte; y al revés, si aumenta un clip, los clips que siguen al corte se desplazarán hacia adelante en el tiempo. Al realizar la edición de rizo, el espacio vacío a un lado del corte se tratará como un clip y se desplazará en el tiempo del mismo modo que lo haría un clip. Si pulsa Alt al comenzar la edición de rizo, se omitirá el vínculo entre vídeo y audio.




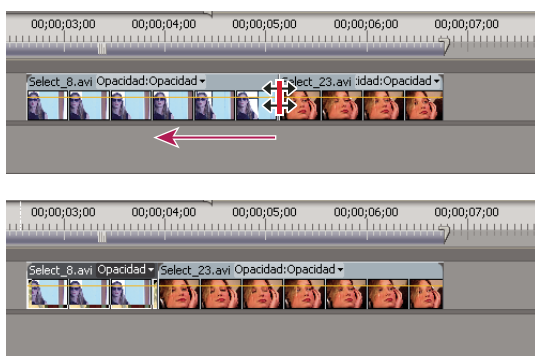
En esta edición de rizo, el punto de edición se ha arrastrado a un tiempo anterior, con lo que se ha reducido el clip anterior y la duración total del programa.

Véase también

“Uso del control de recorte” en la página 119


Realización de una edición de desplazamiento



- 1 Seleccione la herramienta Editar desplazamiento .
- 2 Arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha el borde del clip que desee cambiar. Se recortarán del clip adyacente el mismo número de fotogramas que se agreguen al clip. (Pulse Alt y arrastre para que sólo se vea afectada la parte de vídeo o audio de un clip vinculado.)

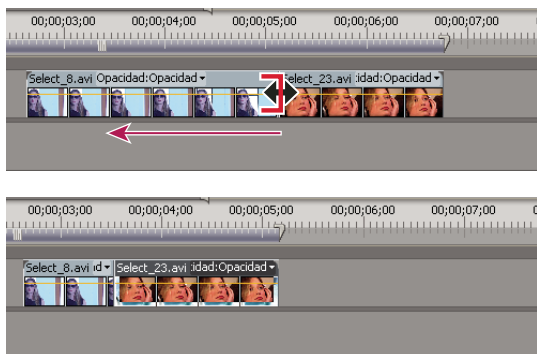


Panel Línea de tiempo durante (parte superior) y después (parte inferior) de una edición de desplazamiento


Realización de una edición de rizo

- Seleccione la herramienta Editar rizo .

- Coloque el puntero sobre el punto de entrada o de salida del clip que desee cambiar hasta que aparezca el icono Rizar entrada  o el icono Rizar salida  y arrastre hacia la izquierda o derecha. Los clips posteriores de la pista se desplazan en el tiempo para compensar la edición, pero su duración sigue siendo la misma. (Pulse Alt y arrastre para que sólo se vea afectada la parte de vídeo o audio de un clip vinculado.)

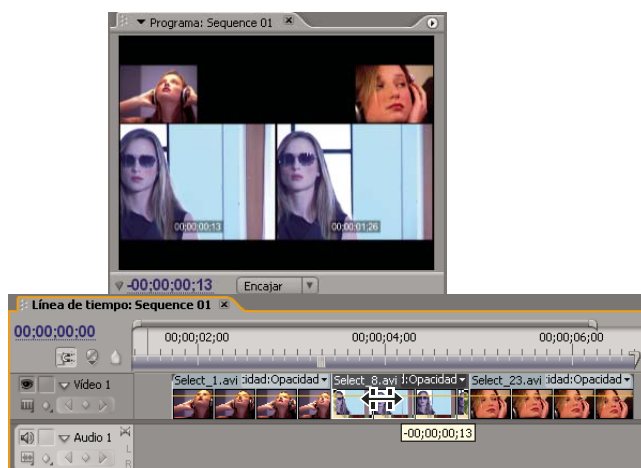


Panel Línea de tiempo durante (parte superior) y después (parte inferior) de una edición de rizo

 Cuando utilice la herramienta Selección, podrá alternar entre los iconos Recortar punto de entrada y Recortar punto de salida pulsando la tecla Ctrl. Suelte Ctrl para volver a la herramienta Selección.

Recorte mediante ediciones de desplazamiento y deslizamiento

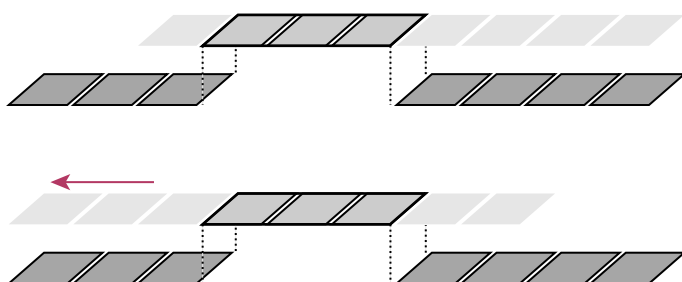
Del mismo modo que las ediciones de rizo y desplazamiento permiten ajustar un corte entre dos clips, las ediciones de desplazamiento y deslizamiento son útiles si se desea ajustar dos cortes en una secuencia de tres clips. Al utilizar la herramienta Desplazar o Deslizar, el monitor de programa mostrará los cuatro fotogramas implicados en la edición uno al lado del otro, salvo cuando se edite únicamente audio.



Monitor de programa durante una edición de desplazamiento o deslizamiento

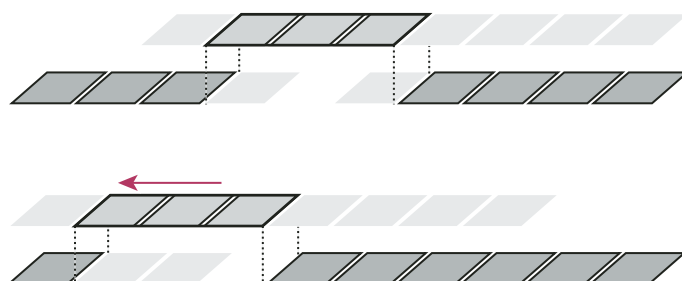
Nota: Aunque, normalmente, las herramientas Desplazar y Deslizar se utilizan en el centro de tres clips adyacentes, también funcionan normalmente incluso en el caso de que el clip esté adyacente a un clip por un lado y tenga un espacio en blanco en el otro.

La edición de desplazamiento desplaza los puntos de entrada y salida de un clip hacia adelante o hacia atrás en el mismo número de fotogramas, en una única acción. Si arrastra con la herramienta Desplazar, podrá modificar los fotogramas de inicio y fin de un clip sin cambiar la duración ni afectar a los clips adyacentes.




En esta edición de desplazamiento, se arrastra un clip hacia la izquierda, con lo que se mueven los puntos de entrada y de salida de origen a un punto anterior en el tiempo.

Una edición de deslizamiento desplaza un clip en el tiempo a la vez que recorta los clips adyacentes para compensar el movimiento. Al arrastrar un clip hacia la izquierda o hacia la derecha con la herramienta Deslizar, el punto de salida del clip anterior y el punto de entrada del siguiente clip se recortan en el número de fotogramas en el que se haya movido el clip. Los puntos de entrada y de salida del clip (y, por tanto, la duración) permanecen inalterados.



En esta edición de deslizamiento, se arrastra un clip hacia la izquierda de forma que comienza antes en la secuencia, con lo que se reduce el clip anterior y se aumenta el siguiente.

Realización de una edición de desplazamiento

1 Seleccione la herramienta Desplazar .

2 Coloque el puntero en el clip que desee ajustar y arrastre hacia la izquierda para mover los puntos de entrada y de salida a un momento anterior del clip, o hacia la derecha para moverlos a un momento posterior.

Adobe Premiere Pro actualiza los puntos de entrada y de salida de origen del clip, con lo que se muestran los resultados en el monitor de programa y se mantiene la duración del clip y de la secuencia.

Realización de una edición de deslizamiento

1 Seleccione la herramienta Deslizar .

2 Coloque el puntero en el clip que desee ajustar y arrastre hacia la izquierda para mover el punto de salida del clip anterior y el punto de entrada del siguiente clip a un momento anterior en el tiempo, o hacia la derecha para moverlos a un momento posterior.

Al soltar el botón del mouse, Adobe Premiere Pro actualiza los puntos de entrada y de salida de los clips adyacentes, con lo que se muestra el resultado en el monitor de programa y se mantiene la duración del clip y de la secuencia. El único cambio que se produce en el clip que ha desplazado es la posición en la secuencia.

Visualización de código de tiempo de origen al recortar

Puede visualizar código de tiempo de origen en la previsualización del Monitor de programa de clips en una secuencia mientras realiza la edición:





- Si recorta un clip, aparecerá el código de tiempo de origen del clip.
- Si realiza una edición de deslizamiento, aparecerán los puntos de entrada y de salida de los nuevos medios de origen de los clips adyacentes.

- Si realiza una edición de desplazamiento, aparecerán los puntos de entrada y de salida de los nuevos medios de origen del clip.
- ❖ Elija la opción Superposición de código de tiempo durante la edición del menú del panel Monitor de programa. Una marca de verificación indica que el comando está seleccionado.



Uso del control de recorte

En el control de recorte se visualizan los puntos de entrada y de salida de un clip en un corte de forma que pueda ver de forma precisa los fotogramas que está cortando. En el monitor de la izquierda aparece el clip a la izquierda del punto de edición y en el monitor de la derecha aparece el clip a la derecha del corte.





Puede realizar ediciones de rizo o desplazamiento en cualquier punto de edición de la secuencia, para cualquier pista de destino. La secuencia se actualiza a medida que realiza la edición.

- Para abrir el control de recorte, haga clic en el botón Recortar  en la parte inferior del Monitor de programa.
- Para cancelar una edición, pulse Ctrl+Z o utilice la paleta Historia.
- Para previsualizar la edición, haga clic en el botón Reproducir edición . Haga clic en el botón Bucle  para previsualizar la edición de forma continua.
- Para cerrar el control de recorte, haga clic en el cuadro de cierre  situado en la esquina superior derecha del control de recorte.
- Para definir el número de fotogramas que se van a recortar al utilizar el botón Recortar punto de entrada de varios fotogramas -5 o el botón Recortar punto de salida de varios fotogramas +5, seleccione Edición > Preferencias > Recortar.

Visualización del punto de edición que desea recortar


- 1 Seleccione las pistas de destino haciendo clic junto a los nombres de las pistas en el área de encabezado de la pista del panel Línea de tiempo.
- 2 En el control de recorte, haga clic en el botón Ir a punto de edición anterior  o Ir a siguiente punto de edición . En el control de recorte aparecerán los fotogramas de cada cara de la nueva posición del punto de edición.

Realización de una edición de rizo utilizando el control de recorte

- 1 Visualice el punto de edición en el control de recorte.
- 2 Realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Coloque el puntero en la imagen de la izquierda o de la derecha de forma que aparezca el icono Recortar punto de salida  o Recortar punto de entrada  respectivamente, y arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha para editar el rizo del clip correspondiente.
 - Arrastre el visualizador de código de tiempo por debajo de la imagen de la izquierda o de la derecha para recortar el clip correspondiente.
 - Arrastre el disco de progreso hacia la izquierda o hacia la derecha para recortar el clip correspondiente.
 - Arrastre el icono Punto de salida  en la regla de tiempo de la vista de la izquierda o el icono Punto de entrada  en la regla de tiempo de la vista de la derecha.
 - Arrastre el número de código de tiempo de distancia interior o de distancia exterior hacia la izquierda o hacia la derecha para editar el rizo del clip correspondiente.
 - Haga clic en el visualizador de código de tiempo del clip de la izquierda (para el punto de salida del clip de la izquierda) o en el visualizador de código de tiempo del clip de la derecha (para el punto de entrada del clip de la derecha); escriba un número de código de tiempo válido para recortar el clip correspondiente hasta ese fotograma y pulse Intro.
 - Haga clic en el visualizador de distancia exterior (para el punto de salida del clip de la izquierda) o en el visualizador de distancia interior (para el punto de entrada del clip de la derecha), escriba un número negativo (para recortar a la izquierda) o positivo (para recortar a la derecha) y pulse Intro.

Realización de una edición de desplazamiento utilizando el control de recorte

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Coloque el puntero entre las imágenes de vídeo de forma que cambie a la herramienta Editar desplazamiento  ; a continuación, arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha.
- Arrastre el visualizador de código de tiempo central hacia la izquierda o hacia la derecha.
- Arrastre el disco de progreso central hacia la izquierda o hacia la derecha.
- Haga clic en el visualizador de código de tiempo entre las vistas, escriba un número de código de tiempo válido para recortar los bordes de ambos clips hacia ese fotograma y pulse Intro.
- Seleccione el número del cuadro situado encima del disco de progreso central; para recortar ambos clips hacia la izquierda, escriba un número negativo; para recortar ambos clips hacia la derecha, escriba un número positivo; pulse Intro.
- Haga clic en el botón que corresponda al número de fotogramas sobre los que desea editar el desplazamiento. Los botones -1 y -5 recortan ambos clips hacia la izquierda; +1 y +5 recortan ambos clips hacia la derecha.

Nota: El número para el desplazamiento de recorte grande está predefinido en 5 fotogramas, si bien puede definirlo en cualquier número que especifique en las preferencias de recorte. Elija Edición > Preferencias > Recortar.

Cambio de los atributos del clip



Modificación de la duración

La duración de un clip de vídeo o de audio es el periodo de tiempo que se reproduce desde su primer fotograma (punto de entrada) hasta el último (punto de salida). Si se alteran los puntos de entrada o salida de un clip, se modificará la duración del clip. También se puede definir la duración del clip recortando el final del clip en la duración especificada.


La duración de las imágenes fijas puede definirse igual que los restantes clips, salvo el hecho de que las imágenes fijas pueden tener cualquier duración. Para definir una duración de imagen fija de forma predeterminada, consulte “Modificación de la duración predeterminada para las imágenes fijas” en la página 81.

1 En el panel Línea de tiempo o en el panel Proyecto, seleccione un clip.

2 Realice una de las acciones siguientes:

- Para cambiar la duración de forma numérica, seleccione Clip > Velocidad/duración, haga clic en el botón Vincular   para desvincular la velocidad y la duración, escriba una nueva duración y pulse Aceptar.
- Para cambiar la duración de forma visual en el panel Línea de tiempo, mueva la herramienta de selección sobre el borde del clip de forma que cambie a la herramienta Recortar punto de entrada o Recortar punto de salida y arrastre el borde. Si su intención es alargar el clip, el clip de origen deberá contener suficientes fotogramas adicionales más allá del punto de entrada o del punto de salida para dar cabida al ajuste.

Si desea recortar el borde de un clip que ya está adyacente a otro clip, utilice los métodos descritos en “Recorte mediante las ediciones de rizo y desplazamiento” en la página 115.

 Si define un clip en el panel Línea de tiempo en la duración que precisa, pero no está de acuerdo con los puntos en los que comienza y en los que finaliza el clip en relación con los clips adyacentes, puede utilizar la herramienta Desplazar para ajustar el clip sin modificar el punto de entrada y de salida del programa del clip ni la duración. (Consulte “Realización de una edición de desplazamiento” en la página 118.)

Véase también

“Modificación de la velocidad de un clip” en la página 121

Modificación de la velocidad de un clip

La *velocidad* de un clip es la velocidad de reproducción comparada con la velocidad a la que se grabó. Inicialmente, un clip se reproduce a una velocidad normal, del 100%. (Incluso en el caso de que la velocidad de fotograma del material de archivo de origen no coincida con la del proyecto, el proyecto compondrá de forma automática la diferencia y reproducirá el clip a la velocidad apropiada.)

Si se cambia la velocidad de un clip, los fotogramas de origen se omitirán o se repetirán durante la reproducción, con lo que la reproducción de vídeo o audio se ralentizará o se acelerará. Evidentemente, un cambio en la velocidad implicará un cambio correspondiente en la duración.

Cuando se cambia la velocidad de un clip que contiene campos entrelazados, puede que sea necesario ajustar la forma en la que Adobe Premiere Pro trata los campos, especialmente en caso de que la velocidad descienda por debajo del 100% de la velocidad original. (Consulte “Creación de clips entrelazados o no entrelazados” en la página 123.)







También se puede definir la velocidad de un clip para rellenar una duración realizando una edición de cuatro puntos.

En el panel Línea de tiempo, los clips con cambios en la velocidad se indican como un porcentaje de la velocidad original.

Cambio de la velocidad de un clip

- 1 Seleccione un clip en el panel Proyecto o en el panel Línea de tiempo.
- 2 Seleccione Clip > Velocidad/duración.
- 3 Defina una de las siguientes opciones y, a continuación, haga clic en Aceptar:

Velocidad Define la velocidad de reproducción del clip como un porcentaje de la velocidad original. Para cambiar la velocidad sin que la duración se vea afectada; haga clic en el botón Vincular   para desvincular la velocidad y la duración.


Duración Define la duración del clip. Para cambiar la duración sin que la velocidad se vea afectada; haga clic en el botón Vincular   para desvincular la velocidad y la duración.

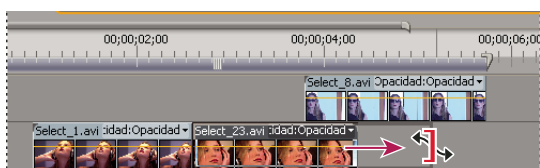
Invertir velocidad Invierte los fotogramas y el audio del clip.

Mantener tono de audio Conserva el tono de audio al cambiar la velocidad del clip.

Cambio de la velocidad de un clip mediante la herramienta Ampliar velocidad

Se puede cambiar la duración de un clip para adaptarse a una duración.

- ❖ Seleccione la herramienta Ampliar velocidad  y arrastre cualquier borde de un clip en el panel Línea de tiempo.



Cambio de la velocidad de un clip con la herramienta Ampliar velocidad

Fusión de fotogramas para un movimiento uniforme

Al cambiar la velocidad de un clip, el movimiento del clip puede aparecer de forma irregular o cambiar a una velocidad de fotograma diferente. Compruebe que esté activada la combinación de fotogramas para crear nuevos fotogramas interpolados que suavicen el movimiento.

- ❖ Seleccione Clip > Opciones de vídeo > Combinación de fotogramas.

Congelación de un fotograma de vídeo

Puede congelar un fotograma de un clip para que sólo aparezca ese fotograma durante la duración del clip, como si importara el fotograma como una imagen fija. Puede congelar el punto de entrada de un clip, el punto de salida o un marcador 0 (cero), si existe.

- 1 Seleccione un clip en el panel Línea de tiempo.
- 2 Para congelar un fotograma distinto del punto de entrada o de salida, abra el clip en el monitor de origen y defina el Marcador 0 (cero) en el fotograma que desee congelar.
- 3 Elija Clip > Opciones de vídeo > Congelar fotograma.
- 4 Seleccione Retener y elija el fotograma que desee congelar desde el menú.
- 5 Especifique las opciones siguientes según sea necesario y haga clic en Aceptar:

Mantener filtros Evita que se anime la configuración (si la hubiera) de efectos de fotogramas clave durante la duración del clip. La configuración de los efectos utiliza los valores del fotograma retenido.

Desentrelazar Elimina un campo de un clip de vídeo entrelazado y dobla el campo restante, para que los artefactos de campo (como el efecto *desenmarañar*) no aparezcan en el fotograma congelado.

Nota: Si define el fotograma congelado en un punto de entrada o de salida, el hecho de cambiar el punto de edición no modificará el fotograma congelado. Si define la congelación en el Marcador 0, al mover el marcador, se cambiará el fotograma visualizado.

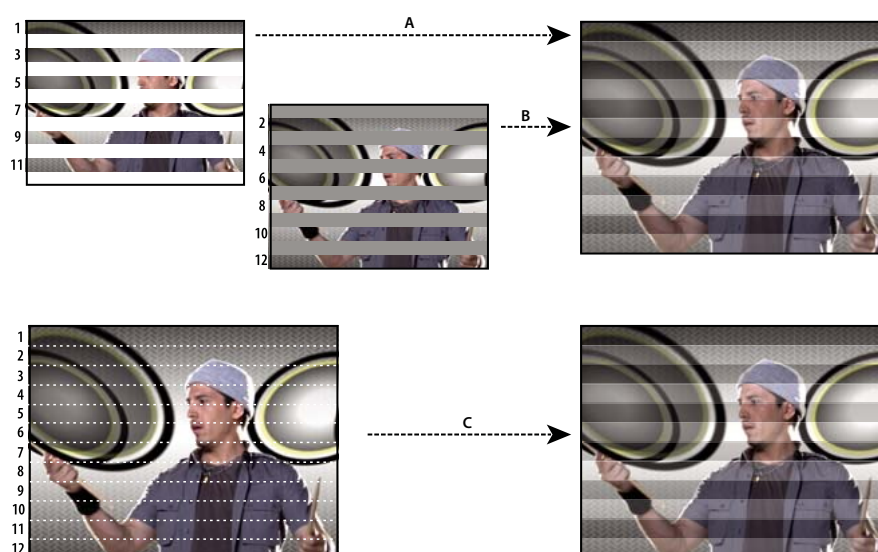
Véase también

“Agregación de un marcador numerado” en la página 134

Acerca del vídeo entrelazado y no entrelazado

El vídeo puede ser *entrelazado* o *no entrelazado*.

Cada fotograma de vídeo consta de dos *campos*. Cada campo contiene la mitad del número de líneas horizontales del fotograma; el *campo superior* (o *Campo 1*) contiene todas las líneas con numeración impar y el *campo inferior* (o *Campo 2*) contiene todas las líneas con numeración par. Un monitor de vídeo entrelazado muestra cada fotograma, dibujando en primer lugar todas las líneas en un campo y, a continuación, dibujando todas las líneas en el otro campo. *Orden de los campos* especifica el campo que se dibuja en primer lugar. En el vídeo NTSC, se dibujan nuevos campos en la pantalla 60 veces por segundo aproximadamente, lo que corresponde más o menos a una velocidad de 30 fotogramas por segundo.



La búsqueda entrelazada de campos de vídeo entrelazados se compara con la búsqueda progresiva de un fotograma de vídeo no entrelazado. **A.** En el vídeo entrelazado, en primer lugar, el campo superior completo se dibuja en la pantalla, de arriba a abajo, en un pase. **B.** A continuación, el campo inferior completo se dibuja en la pantalla, de arriba a abajo, en un pase. **C.** En el vídeo no entrelazado, el fotograma completo se dibuja en la pantalla, de arriba a abajo, en un pase.

La mayor parte del vídeo de difusión es entrelazado, aunque los nuevos estándares de televisión de alta definición tienen variantes entrelazadas y no entrelazadas.

Los fotogramas de vídeo no entrelazados no se separan en campos. Un monitor de *búsqueda progresiva* muestra un fotograma de vídeo no entrelazado mediante el dibujo de todas las líneas horizontales, de arriba a abajo, en un pase. Casi todos los monitores del equipo son de búsqueda progresiva y la mayor parte del vídeo que se visualiza en los monitores del equipo es no entrelazado.

Los términos *progresivo* y *no entrelazado* están estrechamente relacionados y, con frecuencia, se utilizan indistintamente, pero *progresivo* se refiere a la grabación o el dibujo de las líneas de exploración mediante una cámara o un monitor, mientras que *no entrelazado* se refiere al hecho de que los datos del vídeo no están separados en campos. Por ejemplo, con algunas cámaras modernas se puede utilizar búsqueda progresiva para grabar dos campos simultáneos por fotograma de vídeo entrelazado.

Creación de clips entrelazados o no entrelazados

Normalmente los campos entrelazados no son visibles. Sin embargo, como cada campo captura el sujeto en un momento distinto, los dos campos se pueden distinguir al reproducir un clip con movimiento lento, crear un fotograma congelado o exportar un fotograma como una imagen fija. En estas circunstancias, resulta más conveniente *desentrelazar* la imagen; es decir, eliminar un campo y crear el campo que falta duplicando o interpolando las líneas del campo que queda.

Otro efecto no deseado puede surgir al invertir por equivocación el *dominio de campos* o el orden en que los campos se graban y se muestran. Cuando se invierte el dominio de campos, el movimiento es irregular debido a que los campos ya no se muestran en orden cronológico. Los campos se pueden invertir en las siguientes situaciones:

- El dominio de campos de la cinta de vídeo original era el contrario al dominio de campos de la tarjeta de captura de vídeo utilizada para capturar el clip.
- El dominio de campos de la cinta de vídeo original era el contrario al dominio de campos de la aplicación de animación o edición de vídeo con la que se procesó el clip la última vez.
- Ha definido que se reproduzca hacia atrás un clip entrelazado.

Puede procesar los campos de un clip entrelazado de la secuencia de manera que la calidad de movimiento y la imagen del clip se mantengan en situaciones como al cambiar la velocidad del clip, reproducir un clip hacia atrás o congelar un fotograma de vídeo.

- 1 Seleccione un clip en el panel Línea de tiempo y elija Clip > Opciones de vídeo > Opciones de campo.

2 Seleccione la opción Invertir dominio de campos para cambiar el orden en que se muestran los campos del clip. Esta opción resulta útil cuando el dominio de campos del clip no coincide con el equipo o cuando se reproduce un clip hacia atrás.

3 En Procesando opciones, seleccione una de las siguientes opciones:

Ninguno No procesa los campos del clip.

Entrelazar fotogramas consecutivos Convierte pares de fotogramas de búsqueda progresiva consecutivos (no entrelazados) en campos entrelazados. Esta opción resulta útil para convertir animaciones de búsqueda progresiva de 60 fps en vídeo entrelazado de 30 fps, ya que muchas aplicaciones de animación no crean fotogramas entrelazados.

Siempre desentrelazar Convierte campos entrelazados en fotogramas de búsqueda progresiva completos. Adobe Premiere Pro desentrelaza los campos descartando uno e interpolando uno nuevo basado en las líneas del campo que queda. Mantiene el campo especificado en la opción Ajustes de campos de Ajustes del proyecto.

Si ha especificado Ningún campo, Adobe Premiere Pro mantiene el campo superior a menos que haya seleccionado Invertir dominio de campos, en cuyo caso, mantiene el campo inferior. Esta opción resulta útil cuando se congela un fotograma del clip.

Eliminación de parpadeo Impide el parpadeo de las líneas horizontales finas de una imagen aplicando un ligero desenfoque a los dos campos. Un objeto tan fino como una línea de exploración parpadea porque puede aparecer únicamente en cada uno de los otros campos.

4 Haga clic en Aceptar.



Para mejorar el aspecto del vídeo cuando la velocidad del clip no se del 100%, active la fusión de fotogramas. Seleccione Clip > Opciones de vídeo > Combinación de fotogramas.

Uso de clips en una secuencia

Visualización del origen de un clip en una secuencia

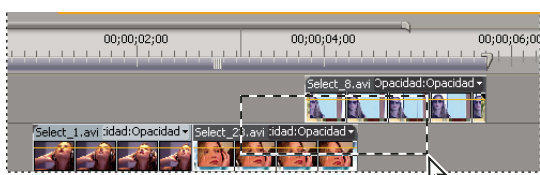
❖ Haga clic con el botón derecho en la secuencia y seleccione Mostrar en proyecto.

Selección de uno o más clips

Si desea realizar una acción que afecte a un clip como unidad, como puede ser aplicar un efecto, eliminar un clip o mover un clip en el tiempo, seleccione primero un clip en el panel Línea de tiempo. La caja de herramientas contiene herramientas de selección que pueden realizar tareas de selección diversas.

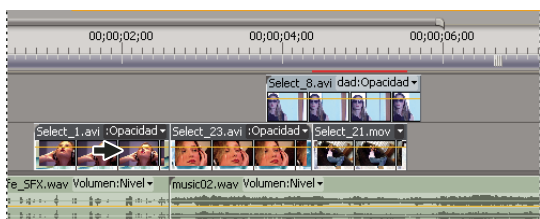
❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para seleccionar un solo clip, utilice la herramienta Selección y haga clic en el clip del panel Línea de tiempo.
- Para seleccionar únicamente la parte de audio o de vídeo de un clip, utilice la herramienta Selección , pulse Alt y haga clic en dicha parte.
- Para seleccionar varios clips haciendo clic, utilice la herramienta Selección , pulse Mayús y haga clic en cada clip que desee seleccionar. (Para anular la selección de un clip, haga clic y mantenga pulsada la tecla Mayús.)
- Para seleccionar un rango de clips, haga clic en un área vacía de la secuencia bajo la regla de tiempo y, a continuación, arrastre un rectángulo (selección de recuadro) que incluya cualquier parte de los clips que desee seleccionar.
- Para agregar o quitar un rango de clips de la selección actual, arrastre un cuadro alrededor de los clips mientras pulsa la tecla Mayús. Si pulsa Mayús y arrastra un recuadro que incluya los clips no seleccionados, los agregará a la selección actual. Si pulsa Mayús y arrastra un recuadro que incluya los clips seleccionados, eliminará la selección.



Selección de un rango de clips arrastrando un cuadro

- Para seleccionar todos los clips que existen durante y después de un tiempo determinado en una pista, seleccione la herramienta Seleccionar pista y haga clic en el clip al inicio del espacio de tiempo que desee seleccionar. Pulse Mayús y haga clic con la herramienta para seleccionar clips en todas las pistas.



Selección de clips con la herramienta Seleccionar pista

- Para seleccionar clips en una pista de forma independiente del vídeo o del audio vinculado, pulse Alt y haga clic utilizando la herramienta Seleccionar pista .

Copiado y pegado de clips en el indicador de tiempo actual

Se pueden copiar y pegar varios clips a la vez. Se mantendrá el espacio relativo de los clips (tanto el espacio horizontal en el tiempo como el espacio vertical en las pistas).

- 1 Seleccione uno o más clips en la secuencia y elija Editar > Copiar.
- 2 En el panel Línea de tiempo, sitúe el indicador de tiempo actual de la secuencia en el punto en el que desee pegar una copia del clip.
- 3 Seleccione una pista de destino compatible con el clip copiado.
- 4 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para superponer los clips pegados, elija Editar > Pegar.
 - Para insertar los clips pegados, elija Editar > Pegar inserción.

Habilitación o deshabilitación de un clip

Puede deshabilitar un clip mientras prueba una idea de edición diferente o para acortar el tiempo de procesamiento cuando trabaje en un proyecto complejo. Los clips deshabilitados no aparecerán en el monitor de programa ni en el archivo de previsualización o de vídeo que exporte. Siempre que no haya bloqueado la pista que contenga un clip deshabilitado, podrá continuar realizando cambios en ella. Si desea deshabilitar todos los clips de la misma pista, excluya en su lugar la totalidad de la pista. Consulte “Exclusión de pistas en una secuencia” en la página 104.

- ❖ Seleccione uno o más clips en el panel Línea de tiempo y elija Clip > Habilitar. La marca de verificación al lado del comando indicará que el clip seleccionado está habilitado. Los clips deshabilitados aparecerán atenuados en el panel Línea de tiempo.

Copia de atributos

En caso de que haya aplicado algunos ajustes a un clip y desee utilizar los mismos ajustes en uno o más clips diferentes, podrá copiar los ajustes fácilmente. Por ejemplo, quizás desea aplicar una corrección de color idéntica a una serie de clips que se hayan disparado en condiciones de iluminación similares. Los ajustes intrínsecos al clip de origen (movimiento, opacidad y volumen) reemplazarán los de los clips de destino. Todos los efectos restantes (incluidos los fotogramas clave) se agregarán a la lista de efectos que ya se haya aplicado a los clips de destino.

Nota: También se pueden copiar y pegar fotogramas clave de un parámetro de efectos a otro parámetro de efectos compatible. Consultar “Copiar y pegar fotogramas clave en el panel Línea de tiempo” en la página 229.

- 1 Seleccione un clip y seleccione Edición > Copiar.
- 2 Seleccione uno o más clips en el panel Línea de tiempo.
- 3 Seleccione Edición > Pegar atributos.

Agrupación de clips

Se pueden *agrupar* varios clips de forma que pueda moverlos, deshabilitarlos, copiarlos o eliminarlos de forma conjunta. Al agrupar un clip vinculado con otros clips, se incluirán tanto las pistas de audio como las de vídeo.


No se pueden aplicar comandos de clips, como Velocidad, ni efectos al grupo, si bien se pueden seleccionar clips individuales dentro del grupo y aplicar los efectos.

Se pueden recortar los bordes exteriores del grupo (el encabezado del primer clip del grupo o el final del último clip), aunque no podrá recortar ninguno de los puntos de entrada ni de salida interiores.

- Para agrupar clips, seleccione varios clips y elija Clip > Agrupar.
- Para desagrupar clips, seleccione un grupo de clips y elija Clip > Desagrupar.
- Para seleccionar uno o más clips de un grupo de clips, pulse Alt y haga clic en un solo clip de un grupo. Pulse Mayús+Alt y haga clic para seleccionar otros clips de un grupo.


Habilitación y deshabilitación de la característica de ajuste

Para que sea más sencillo alinear clips entre sí o con respecto a determinados puntos en el tiempo, puede activar la característica de ajuste. Cuando se mueve un clip con el ajuste activado, automáticamente se alinea, o ajusta, con el borde de otro clip, con un marcador, con el principio y el final de la regla de tiempo o con el indicador de tiempo actual. El ajuste también ayuda a comprobar que no se realiza inadvertidamente una edición de inserción o superposición mientras se arrastra el clip. Mientras arrastra los clips, aparecerá una línea vertical con flechas que indica el momento en el que los clips se alinean.

❖ En la parte superior izquierda del panel Línea de tiempo, bajo la ficha Secuencia, haga clic en el botón Ajustar  para seleccionarlo. Haga clic de nuevo para deseleccionarlo.

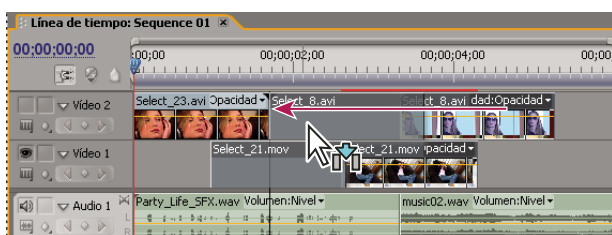
Ajuste de un clip

Puede ajustar el borde o el marcador de un clip al borde de otro clip, a un marcador o al indicador de tiempo actual.

- 1 Compruebe que el botón Ajustar  esté seleccionado en el panel Línea de tiempo.
- 2 Arrastre el borde de un clip junto al borde de otro clip, al marcador o al indicador de tiempo actual. Aparecerá una línea vertical cuando se produzca la alineación.



La característica de ajuste se puede conmutar si se utiliza un método abreviado del teclado (S) durante una operación de edición, como el movimiento o recorte de un clip.




Alineación de clips con la característica de ajuste habilitada

Reorganización de clips en una secuencia

División de un clip único o de varios clips

Puede utilizar la herramienta Cuchilla para dividir un clip en dos clips o para realizar cortes en clips en varias pistas a la vez. Si divide un clip, se creará un ejemplo nuevo e independiente del clip original, así como de cualquier clip vinculado. Los clips resultantes son versiones completas del clip original pero con puntos de entrada y de salida diferentes.

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Coloque el indicador de tiempo actual donde desee dividir el clip o los clips y elija Secuencia > Corte en indicador de tiempo actual.
- Seleccione la herramienta Cuchilla  y haga clic en el punto de la secuencia donde desee dividir el clip o los clips.
- Para dividir únicamente la parte de audio o de vídeo de los clips vinculados, pulse Alt y haga clic con la herramienta Cuchilla.
- Pulse Mayús y haga clic con la herramienta Cuchilla para dividir todas las pistas en el mismo punto del panel Línea de tiempo. Compruebe que los clips que no desea dividir estén bloqueados.




Si desea cambiar la configuración de los efectos con el tiempo, no es necesario que divida el clip; en su lugar, puede aplicar fotogramas clave a un único clip.

Elevación de fotogramas

La elevación elimina fotogramas de una secuencia y deja un espacio de la misma duración que los fotogramas eliminados.


❖ Realice una de las acciones siguientes:

- Para eliminar clips completos, seleccione uno o más clips en la secuencia y pulse la tecla Eliminar.
- Para eliminar un rango de fotogramas, utilice los controles del monitor de programa para especificar los puntos de entrada y de salida de la secuencia y haga clic en el botón Levantar .


Extracción de fotogramas y cierre de vacíos

La extracción elimina fotogramas del programa y cierra el espacio resultante mediante la eliminación de rizo.

❖ Realice una de las acciones siguientes:

- Para eliminar clips completos, seleccione uno o más clips en la secuencia y seleccione Edición > Eliminar rizo.
- Para eliminar un rango de fotogramas, utilice los controles del monitor de programa para especificar los puntos de entrada y de salida de la secuencia y haga clic en el botón Extraer .

Eliminación de todos los clips de una pista

1 Seleccione la herramienta Seleccionar pista .

2 Realice una de las acciones siguientes:

- Para eliminar tanto el audio como el vídeo de los clips vinculados, haga clic en el primer clip de la pista.

- Para eliminar únicamente los clips de una pista y no los equivalentes vinculados, pulse Alt y haga clic en los clips de la pista.

3 Pulse Eliminar.

Nota: También se puede eliminar una pista junto con todo su contenido. Consulte “Eliminación de pistas” en la página 106.

Eliminación del espacio entre clips

Cuando elimina el espacio entre clips, todos los clips de las pistas desbloqueadas se desplazan en función de la duración del espacio. Para evitar que una pista se desplace durante la eliminación de rizo (o durante cualquier inserción o extracción de edición), bloquéela.

- ❖ Haga clic con el botón derecho en el espacio vacío y seleccione Eliminar rizo.





También puede hacer clic con el botón derecho en un espacio y seleccionar Eliminar rizo.

Desplazamiento de un clip en el panel Línea de tiempo

Puede mover un clip arrastrándolo en el panel Línea de tiempo. Para mover varios clips, seleccione un rango de clips o mueva un grupo de clips.

Puede arrastrar el clip y colocarlo en un punto vacío o ajustarlo a otro clip. También puede elevar, extraer, insertar y superponer los clips que mueva. Observe el rectángulo translúcido que representa la duración del clip a medida que lo arrastra.


Elevar/superponer es el modo predefinido y está indicado con el icono Elevar/superponer  al arrastrar y colocar clips. Si pulsa Ctrl mientras arrastra un clip, lo extraerá y si pulsa Ctrl al tiempo que coloca un clip, realizará una inserción de edición. El icono Extraer/insertar  aparece cuando arrastra o coloca clips al tiempo que pulsa Ctrl.

- ❖ Realice una de las acciones siguientes:

- Para elevar y sobrescribir, arrastre uno o más clips hasta un nuevo destino.
- Para elevar e insertar, arrastre uno o más clips y pulse Ctrl al tiempo que suelta el botón del mouse y coloca el clip o los clips en una nueva ubicación.
- Para extraer y superponer, pulse Ctrl y arrastre uno o más clips, suelte Ctrl antes de soltar el botón del mouse y coloque el clip o los clips en una nueva ubicación.
- Para extraer e insertar, pulse Ctrl y arrastre uno o más clips, pulse Ctrl mientras suelta el botón del mouse y coloque el clip o los clips en una nueva ubicación.

Nota: Si desea que se aplique a una sola pista de un clip vinculado, pulse Alt cuando haga clic por primera vez en el clip. No es necesario que mantenga pulsada la tecla Alt una vez que haya iniciado la edición. El vídeo y el audio quedarán sin sincronizar.

Reorganización de los clips en el panel Línea de tiempo

Una variación útil de las ediciones de inserción y superposición en el panel Línea de tiempo es la conocida como *edición de reorganización*. La edición de reorganización extrae un clip y lo inserta en su nueva ubicación. Sin embargo, sólo se desplazarán los clips de la pista de destino; los clips de las restantes pistas no se verán afectados. Esta técnica permite cambiar rápidamente el orden de los clips en una secuencia, una tarea que, en otras circunstancias, precisaría pasos adicionales. Al realizar una edición de reorganización, aparece el icono Reorganizar .

- ❖ Haga clic y arrastre un clip; a continuación, pulse Ctrl+Alt al tiempo que lo arrastra a una nueva ubicación.

Cuando pulse Ctrl+Alt, aparecerá el icono Reorganizar. Si suelta el clip se realizará una edición de extracción y una edición de inserción que únicamente desplazará los clips de las pistas de destino.

Desplazamiento de un clip mediante el teclado

Puede modificar la posición de un clip de una secuencia si escribe el número de fotogramas que desea mover.

- 1 Seleccione el clip en la secuencia.

2 En el teclado numérico, con Bloq Num activado, escriba + (más) y el número de fotogramas que desee mover el clip hacia la derecha o escriba - (menos) y el número de fotogramas que desee mover el clip hacia la izquierda.

Los clips adyacentes se moverán el mismo número. En caso de que exista algún espacio entre clips, se rellenarán en primer lugar estos espacios y, a continuación, los clips cercanos se desplazarán en el número restante de fotogramas.

Movimiento de un clip a una pista diferente

❖ Arrastre el clip hacia arriba o hacia abajo en la pista que desee.

Nota: Al arrastrar por primera vez un clip que contenga tanto vídeo como audio (un clip vinculado) a una secuencia, el vídeo y el audio tenderán a ocupar las pistas correspondientes. Por ejemplo, si arrastra un clip a la pista Vídeo 3, el audio del clip aparecerá en Audio 3. Sin embargo, si intenta arrastrar el vídeo a Vídeo 3 pero Audio 3 utiliza un tipo de canal diferente, el audio se desplazará a la siguiente pista compatible o, en caso de que no exista una pista coincidente, se creará una nueva.

Previsualización de una secuencia

Previsualización a la velocidad de fotogramas completa del proyecto

Adobe Premiere Pro procesa una secuencia cuando se reproduce en el monitor de programa. Las secuencias que consisten en cortes entre pistas únicas de vídeo y audio se procesan rápidamente, mientras que las secuencias que incluyen audio y vídeo en capas y efectos complejos precisan un tiempo de procesamiento mayor.

Cuando se define la calidad del monitor de programa como automática, Adobe Premiere Pro ajusta de forma dinámica la calidad de vídeo y la velocidad de fotogramas para previsualizar la secuencia en tiempo real. Durante las secciones particularmente complejas de la secuencia, o cuando se utilice un sistema con recursos inadecuados, la calidad de reproducción descenderá ostensiblemente.

Las áreas que no se pueden reproducir a la velocidad de fotogramas completa del proyecto se indican con una línea roja en la regla de tiempo. Para reproducir estas áreas, puede definir la barra del área de trabajo de la regla del tiempo situada sobre el indicador de previsualización rojo y procesar un archivo de previsualización. Así, se procesa el segmento como un archivo nuevo del disco duro, que Adobe Premiere Pro puede reproducir a la velocidad de fotogramas completa del proyecto. En el panel Línea de tiempo, las áreas procesadas se marcan con una línea verde.

Nota: Los proyectos hacen referencia a los archivos de previsualización de manera muy similar a los medios de origen. Si se mueven o se eliminan archivos de previsualización en el explorador de archivos de Windows en lugar de hacerlo en el panel Proyecto, se le solicitará que busque u omita los archivos de previsualización la siguiente vez que abra el proyecto.

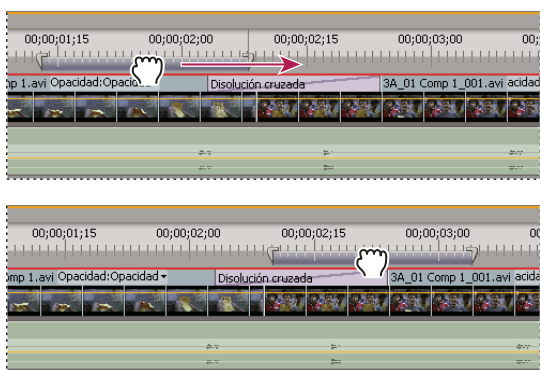
Véase también

“Definición de la calidad de visualización” en la página 93

Definición del área de previsualización

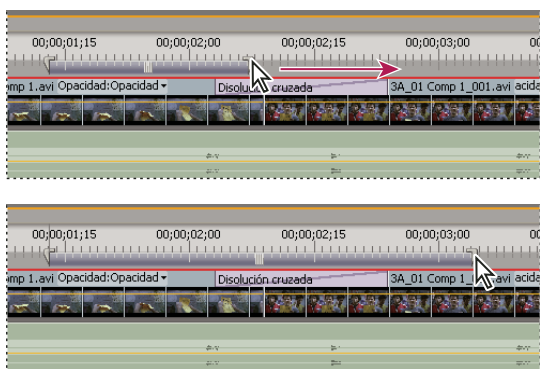
❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Arrastre la barra del área de trabajo sobre la sección que desea previsualizar. Compruebe que arrastra la barra del área de trabajo desde el centro con textura; en caso contrario, señalará el indicador de tiempo actual.



Selección de la barra del área de trabajo (parte superior) y arrastre sobre la sección de previsualización (parte inferior)

- Arrastre los marcadores del área de trabajo (en cada extremo de la barra del área de trabajo) para especificar el inicio y el final del área de trabajo.



Arrastre de los marcadores del área de trabajo para expandir el área de trabajo

- Coloque el indicador de tiempo actual y pulse Alt + [para definir el inicio del área de trabajo.
- Coloque el indicador de tiempo actual y pulse Alt +] para definir el final del área de trabajo.
- Pulse Alt y haga clic en la barra del área de trabajo para redimensionarla al ancho de todos los clips contiguos bajo el punto sobre el que hace clic.
- Haga doble clic en la barra del área de trabajo para redimensionarla al ancho de la regla de tiempo o a la longitud de la secuencia completa, lo que sea más corto.

💡 Coloque el puntero sobre la barra del área de trabajo para mostrar la información sobre herramientas que indica los códigos de tiempo de inicio y de fin, y la duración de la barra del área de trabajo.

Procesamiento de una previsualización

❖ Defina la barra del área de trabajo sobre el área que desee previsualizar y elija **Secuencia > Procesar área de trabajo** o pulse Intro.

El tiempo de procesamiento dependerá de los recursos del sistema y de la complejidad del segmento.

Desplazamiento del panel Línea de tiempo durante la previsualización

Puede definir una opción para desplazar de forma automática la línea de tiempo cuando una secuencia sea más ancha que la línea de tiempo visible.

- 1 Elija **Edición > Preferencias > General**.
- 2 Seleccione una opción del menú **Desplazamiento del panel Línea de tiempo**:

Sin desplazamiento El panel Línea de tiempo no se desplaza.

Desplazamiento de página El panel Línea de tiempo se desplaza por la sección visible de la línea de tiempo una página cada vez.

Desplazamiento suave El indicador de tiempo actual permanece en el centro de la línea de tiempo visible.

Previsualización en un monitor con una tarjeta de vídeo

Puede visualizar la secuencia en cualquier monitor conectado al equipo. La previsualización en un monitor de televisión precisa un hardware de vídeo que proporcione el puerto de vídeo apropiado para el monitor. Algunos productos de software del sistema operativo y tarjetas de vídeo son compatibles con un monitor de previsualización independiente del escritorio del equipo informático y otros son compatibles con un monitor de previsualización contiguo al escritorio del equipo informático, de forma que éste puede funcionar también como un espacio adicional para la aplicación. Consulte la documentación que se incluye con la tarjeta de vídeo y el sistema operativo.

Previsualización a través de una cámara DV o una platina

Si está editando un proyecto de DV, puede previsualizar la secuencia en un monitor de televisión a través de la conexión IEEE 1394 y la videocámara DV o la platina del vídeo. Puede configurar esta opción mediante el cuadro de diálogo Ajustes del proyecto.

Nota: Asegúrese de que el monitor esté conectado a la videocámara DV o a la platina y que la videocámara o la platina estén conectados al equipo. Además, defina la videocámara para la salida al monitor. Algunos dispositivos detectan esto automáticamente, mientras que otros necesitan que seleccione una opción de menú.

1 Elija Proyecto > Ajustes del proyecto > Generales y haga clic en el botón Ajustes de reproducción.

2 En el cuadro de diálogo Ajustes de reproducción, defina cualquiera de los elementos siguientes:

Vídeo de escritorio Especifica si se reproduce o no en el Monitor de programa. Deseleccione esta opción para reproducir únicamente a través del monitor externo especificado en la opción Dispositivo externo: Si la opción Dispositivo externo está definida como Ninguno, se selecciona Vídeo de escritorio para garantizar la reproducción en el Monitor de programa.

Dispositivo externo Define un dispositivo externo a través del que se reproducirá el vídeo.

Conversión de la proporción de aspecto Determina cómo se convierte la proporción de aspecto de píxeles de proyectos de DV.

Audio de escritorio Define la reproducción del audio en el equipo.

Audio de dispositivo externo Define la reproducción del audio en un dispositivo de audio externo conectado.


Exportar: Dispositivo externo Permite exportar a una cinta del dispositivo especificado. Esta opción no afecta a la reproducción en un dispositivo externo durante la exportación.

Método de conversión de 24p Especifica el método de conversión de material de archivo de 24p. Consulte “Definición de las opciones de reproducción de 24P” en la página 32.

Modo de visualización en escritorio Define la opción de reproducción a través de una tarjeta de visualización de gráficos.

- Compatible muestra vídeo en el escritorio de un modo no acelerado. Este modo es adecuado para utilizarlo en una tarjeta gráfica que no admite la aceleración de Direct3D 9.0. Esta opción es el modo de visualización de rendimiento más lento.
- El modo Estándar utiliza capacidades de hardware en tarjetas gráficas capacitadas para Direct3D 9.0 para acelerar la reproducción de vídeo en el escritorio.
- El modo GPU acelerado utiliza funciones de hardware avanzadas de la generación más moderna de tarjetas gráficas capacitadas para Direct3D 9.0 para acelerar la reproducción del vídeo así como varios efectos en el escritorio.

Deshabilitar la salida de vídeo cuando Premiere Pro esté en segundo plano Deshabilita el vídeo en un monitor externo si Adobe Premiere Pro no está activo en la aplicación del escritorio.

 Puede producirse un ligero retraso entre la reproducción en el escritorio y la reproducción en una televisión mediante una videocámara/VCR. Si el vídeo y el audio parecen no estar sincronizados, intente previsualizarlos mediante el mismo dispositivo.

Uso de archivos previsualizados

Al procesar las previsualizaciones, Adobe Premiere Pro crea archivos en el disco duro. Estos archivos de previsualización contienen los resultados de cualquier efecto que Adobe Premiere Pro haya procesado durante una previsualización. Si previsualiza la misma área de trabajo más de una vez sin realizar cambios, Adobe Premiere Pro reproducirá de forma instantánea los archivos de previsualización en lugar de volver a procesar la secuencia. De forma similar, la previsualización de archivos puede hacer que se gane tiempo cuando se exporta el programa de vídeo final utilizando los efectos procesados ya almacenados. Adobe Premiere Pro almacena los archivos de previsualización en una carpeta que puede especificarse.

Para ganar más tiempo, Adobe Premiere Pro mantiene los archivos de previsualización existentes siempre que sea posible. Los archivos de previsualización se mueven junto al segmento asociado de una secuencia a medida que se edita el proyecto. Cuando se cambia un segmento de una secuencia, Adobe Premiere Pro recorta de forma automática el archivo de previsualización correspondiente y guarda el resto del segmento sin modificar.

Especificación de la ubicación de disco para los archivos de previsualización

1 Seleccione Editar > Preferencias > Discos de memoria virtual.

2 En los menús Previsualizaciones de vídeo y Previsualizaciones de audio, elija las ubicaciones para los archivos de previsualización de vídeo y de audio.

El disco elegido deberá ser lo suficientemente amplio y rápido para permitir la reproducción de vídeo, de forma que deberá elegir un disco duro conectado al equipo, no una unidad de red. Además, Adobe Premiere Pro debe poder localizar los archivos de previsualización al abrir un proyecto, de manera que debe evitar especificar un medio extraíble.

Eliminación de archivos de previsualización

❖ Con el panel Línea de tiempo activa, elija Secuencia > Eliminar archivos de procesamiento. Cuando el sistema lo solicite, haga clic en Aceptar.

Capítulo 8: Edición: Más allá de las funciones básicas

Uso de marcadores

Acerca de los marcadores

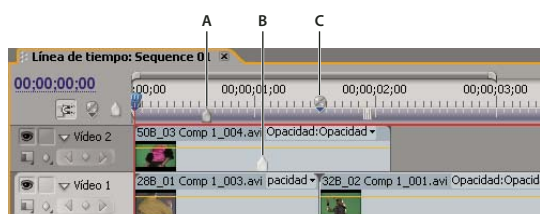
Los marcadores indican los puntos importantes en el tiempo y sirven de ayuda en la colocación y organización de los clips. Puede utilizar un marcador para identificar una acción o un sonido importante en una secuencia. Los marcadores sólo se utilizan como referencia y no alteran el video.

También puede utilizar marcadores de secuencia para especificar los capítulos de películas de DVD o QuickTime, o para especificar una URL para dirigir a un usuario a una página Web. Adobe Premiere Pro también proporciona marcadores de DVD que puede agregar a una secuencia para especificar escenas o una estructura de menús para las secuencias que exporte a DVD. (Consulte “Acerca de los marcadores de DVD” en la página 383.)

Puede agregar marcadores a una secuencia, a un clip de origen o a un ejemplo de un clip en una secuencia. Al marcar puntos de edición, el hecho de agregar marcadores a un clip o a una secuencia dependerá del flujo de trabajo.

Cada secuencia y cada clip pueden contener de forma individual hasta 100 marcadores numerados (etiquetados de 0 a 99) y tantos marcadores sin numerar como desee.

Los marcadores aparecen en la regla de tiempo de los monitores de origen y de programa como iconos pequeños. Los marcadores de clip también se convierten en iconos dentro del clip mientras aparece en el panel Línea de tiempo y los marcadores de secuencia aparecen en la regla de tiempo de la secuencia.



Iconos marcadores del panel Línea de tiempo


A. Marcador de secuencia B. Marcador de clip C. Marcador de DVD

Al definir los marcadores (como ocurre con los puntos de entrada y de salida), compruebe que está trabajando en la versión del clip que desea. Los marcadores que se agreguen a un clip de origen (abierto desde el panel Proyecto) también aparecerán en el clip cuando lo agregue a la secuencia. Si cambia los marcadores de un clip de origen, los ejemplos individuales del clip que ya estén en una secuencia no se verán afectados y viceversa.

Agregación de un marcador de clip sin numerar



1 Realice una de las acciones siguientes:

- Para agregar un marcador a un clip de origen, haga doble clic en el clip en el panel Proyecto para abrirlo en el monitor de origen.
- Para agregar un marcador a un clip en una secuencia, haga doble clic en el clip para abrirlo en el monitor de origen.

2 En el monitor de origen, vaya a la ubicación de tiempo donde desee definir el marcador y haga clic en el botón Definir marcador sin numerar .

Agregación de un marcador de secuencia sin numerar

1 En el panel Línea de tiempo, mueva el indicador de tiempo actual hasta el lugar donde desea definir el marcador.

2 Haga clic en el botón Definir marcador sin numerar en el monitor de programa  o en el panel Línea de tiempo . (Haga doble clic en el botón Definir marcador sin numerar para abrir el cuadro de diálogo Marcador mientras lo define.)

También puede arrastrar un marcador a cualquier punto de la regla de tiempo con el botón Marcador del panel Línea de tiempo.



Para insertar marcadores sin numerar mientras se reproduce un clip o una secuencia, pulse la tecla asterisco () en el teclado numérico siempre que desee insertar un marcador.*

Véase también

“Agregación de comentarios, capítulos y vínculos de marcador de una secuencia” en la página 135

Agregación de un marcador numerado

1 Realice una de las acciones siguientes:

- Para definir un marcador de clip, abra un clip en el monitor de origen o selecciónelo en el panel Línea de tiempo.
- Para definir un marcador de secuencia, seleccione el monitor de programa o el panel Línea de tiempo.

2 Mueva el indicador de tiempo actual donde desee definir el marcador.

3 Seleccione Marcador > Definir marcador de clip o Marcador > Definir marcador de secuencia y elija una opción del submenú:



Siguiente numerado disponible Define un marcador numerado utilizando el número más bajo no utilizado.

Otro numerado Abre un cuadro de diálogo en el que se puede especificar cualquier número no utilizado entre 0 y 99.

Dirección a un marcador de clip en el Monitor de origen

1 Abra un clip en el monitor de origen.

2 Realice una de las acciones siguientes:

- Para ir al marcador anterior, haga clic en el botón Ir al marcador anterior  en el monitor de origen.
- Para ir al marcador siguiente, haga clic en el botón Ir al marcador siguiente  en el monitor de origen.


Dirección a un marcador de clip o marcador de secuencia en el panel Línea de tiempo

❖ Realice una de las acciones siguientes:

- Para señalar el indicador de tiempo actual con un marcador de clip, seleccione el clip en la secuencia y elija Marcador > Ir a marcador de clip y seleccione el marcador que desee en el submenú.
- Para señalar el indicador de tiempo actual con un marcador de secuencia, seleccione el monitor de programa o el panel Línea de tiempo y elija Marcador > Ir a marcador de secuencia y seleccione el marcador que desee en el submenú.

Desplazamiento de un marcador

❖ Realice una de las acciones siguientes:

- Para mover un marcador de clip en un clip que se encuentre en una secuencia, abra el clip en el monitor de origen y arrastre el icono Marcador  en la regla de tiempo del monitor de origen. No se pueden manipular los marcadores de clip directamente en el panel Línea de tiempo.
- Para mover un marcador de secuencia, arrastre el marcador en la regla de tiempo del Monitor de programa o del panel Línea de tiempo.

Si arrastra un marcador en la regla de tiempo del monitor de programa o de origen, el icono marcador correspondiente se moverá en el panel Línea de tiempo.

Nota: Los marcadores de secuencia en una secuencia anidada aparecen como marcadores de clip (con un color ligeramente diferente) en la secuencia primaria y en el monitor de origen. Para ajustar un marcador anidado, abra la secuencia anidada en el panel Línea de tiempo y, a continuación, arrastre el marcador.

Eliminación de un marcador

1 Realice una de las acciones siguientes:

- Para eliminar un marcador de clip, seleccione el clip en la secuencia y señale el indicador de tiempo actual con el marcador de clip.
- Para eliminar un marcador de secuencia, compruebe que no hay ningún clip seleccionado en la secuencia y señale el indicador de tiempo actual con el marcador de secuencia.

2 Seleccione Marcador > Borrar marcador de clip o Marcador > Borrar marcador de secuencia y elija una opción del submenú:

Marcador actual Elimina el marcador de tiempo actual.

Todos los marcadores Elimina todos los marcadores en el clip o en la secuencia (en función de la vista que se esté utilizando).

Numerado Elimina un marcador numerado de una lista de todos los marcadores numerados.

Nota: No se puede eliminar un marcador de secuencia arrastrándolo fuera de la regla de tiempo.

Acerca de los comentarios, capítulos y vínculos de marcador de secuencia

Para definir opciones para el marcador de secuencia, utilice el cuadro de diálogo Marcador. Haga doble clic en un marcador para abrir el cuadro de diálogo.

Comentarios de marcador

Un marcador de secuencia puede contener comentarios que desee asociar al marcador. En el cuadro de diálogo Marcador, introduzca y visualice los comentarios. Los comentarios que importe de revisiones de Clip Notes de Adobe aparecen en la secuencia como marcadores. Puede desplazarse por los comentarios de revisión mediante los botones Siguiente y Anterior en el cuadro de diálogo Marcador. (Consulte “Notas de clip” en la página 379.)

Capítulos de DVD

Puede especificar puntos de capítulo en el cuadro de diálogo Marcador para una película QuickTime o una secuencia que exportará a un programa de creación de DVD como Adobe Encore DVD. Los capítulos dividen una película en segmentos y permiten a los espectadores acudir a puntos específicos de la película.

Importante: Utilice los marcadores de DVD para especificar menús y submenús al exportar una secuencia a DVD directamente de Adobe Premiere Pro. Los programas de creación de DVD no leen marcadores de DVD Adobe Premiere Pro. (Consulte “Creación de DVD” en la página 382.)

Vínculos Web

Un marcador de secuencia también puede contener una dirección Web (URL). Cuando la película esté incluida en una página Web y se alcance el marcador en la película, se abrirá la página Web de forma automática. Los vínculos Web sólo funcionan con formatos compatibles, como QuickTime.

Si se utilizan marcadores para los vínculos con una dirección URL y para los marcadores de capítulo, se pueden definir marcadores de secuencia con una duración mayor de un fotograma. En el panel Línea de tiempo, el lado derecho de un icono de marcador de secuencia se extiende para indicar su duración.

Agregación de comentarios, capítulos y vínculos de marcador de una secuencia

1 En el panel Línea de tiempo, haga doble clic en un marcador de secuencia para abrir el cuadro de diálogo Marcador.



Para abrir el cuadro de diálogo Marcador y definir el marcador, haga doble clic en el botón Definir marcador sin numerar en el panel Línea de tiempo.

2 Defina cualquiera de las opciones siguientes:

Comentarios Escriba un mensaje que desee asociar al marcador.

Duración Arrastre el valor de duración o haga clic en el valor para resaltarlo, escriba un nuevo valor y pulse Intro.

Capítulo Introduzca el nombre y el número del capítulo.

URL Introduzca la dirección de la página Web que desee abrir.

Fotograma de destino Introduzca el fotograma de destino para una página Web si utiliza un marco HTML.

3 Para introducir comentarios o especificar opciones para otros marcadores de secuencia, haga clic en Anterior o Siguiente.

4 Haga clic en Aceptar cuando haya finalizado la edición de marcadores.

***Nota:** Los programas de creación de DVD, como Adobe Encore DVD, cumplen las directrices de DVD que restringen la proximidad de los vínculos de capítulos. Al definir los marcadores para su utilización como vínculos de capítulos, compruebe que mantiene entre ellos un espacio mínimo de 15 fotogramas o en la cantidad precisa según el software de creación. En caso contrario, puede que el programa de creación mueva los vínculos de capítulo de forma automática.*

Véase también

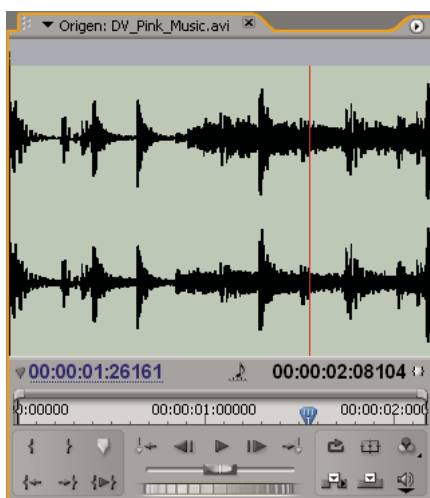
“Acerca de los comentarios, capítulos y vínculos de marcador de secuencia” en la página 135

Edición de audio en el panel Línea de tiempo

Definición de los puntos de entrada y de salida de audio de muestra

Los puntos de entrada y de salida se definen en divisiones de base de tiempo, es decir, entre fotogramas de vídeo. Si bien las ediciones de fotogramas suelen ser adecuadas también para audio, algunas ediciones de audio necesitan una precisión superior. Por ejemplo, quizás desee colocar un punto de entrada entre dos palabras de una oración, pero la pequeña división entre palabras no coincide adecuadamente entre fotogramas. Afortunadamente, el audio digital no está dividido en fotogramas, sino en muestras de audio, lo que ocurre de forma mucho más frecuente. Si cambia la regla de tiempo del monitor de origen o de la secuencia a muestras de audio, podrá definir de forma más precisa los puntos de entrada y de salida de audio.

Cuando cambie una regla de tiempo a unidades de audio, arrastre el indicador de tiempo actual en la regla de tiempo para desplazarse suavemente a lo largo del clip. (Los botones Fotograma hacia adelante y Fotograma hacia atrás siempre utilizan fotogramas de vídeo.) En la regla de tiempo del monitor de origen, puede utilizar la barra del área de visualización para aplicar el zoom a la regla de tiempo en el nivel de muestra y visualizar una forma de onda de audio muy detallada. De forma similar, puede utilizar las herramientas de zoom del panel Línea de tiempo para visualizar la forma de onda del clip de audio en el nivel de muestra.




Monitor de origen definido para la visualización de unidades de audio para una edición más precisa de un clip de audio

Utilización de muestras de audio en el monitor de origen o de programa

❖ Seleccione la opción Unidades de audio en el menú de los paneles Monitor de programa o Monitor de origen.


Utilización de muestras de audio en el panel Línea de tiempo

- 1 Seleccione la opción Unidades de audio en el menú del panel Línea de tiempo. Las reglas de tiempo del panel Línea de tiempo y del monitor de programa cambian de una escala de fotogramas a una escala de muestras.
- 2 En caso necesario, expanda la pista de audio que contenga el clip que desee editar, haga clic en el botón Definir estilo de visualización , y elija Mostrar forma de onda.
- 3 Para visualizar en detalle el punto de entrada o de salida del clip que desea editar, arrastre el control de zoom hacia la derecha.
- 4 Recorte el clip mediante una de las siguientes acciones:
 - Para ajustar el punto de entrada, coloque el puntero sobre el borde izquierdo del audio del clip hasta que aparezca la herramienta Recortar encabezado y arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha.
 - Para ajustar el punto de salida, coloque el puntero sobre el borde derecho del audio del clip hasta que aparezca el icono Recortar final y arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha.
- 5 Utilice la visualización de forma de onda o reproduzca el audio para garantizar que ha ajustado los puntos de entrada y salida correctamente.

Véase también

“Recorte de un clip en el panel Línea de tiempo” en la página 114

Vinculación de clips de vídeo y audio en el panel Línea de tiempo

En el panel Proyecto, los clips que contienen tanto vídeo como audio aparecen como un solo elemento, representados por . Sin embargo, al agregar el clip a la secuencia, el vídeo y el audio aparecen como dos objetos, cada uno en la pista adecuada (siempre que se hayan especificado los orígenes de vídeo y de audio al agregar el clip).

Las partes de vídeo y audio del clip permanecen vinculadas; de esta forma, cuando se arrastra la parte de vídeo en el panel Línea de tiempo, el audio vinculado se desplaza con ella, y viceversa. Por esta razón, el par audio/vídeo se denomina *clip vinculado*. En el panel Línea de tiempo, cada parte del clip vinculado se etiqueta con el mismo nombre de clip, que está subrayado. El vídeo se marca como [V] y el audio, como [A].

Generalmente, todas las funciones de edición actúan sobre ambas partes de un clip vinculado y ambas se ven afectadas al seleccionar, recortar, dividir, eliminar, mover, empujar o cambiar la duración o la velocidad de vídeo o de audio. Para afectar únicamente al vídeo o al audio, puede anular el vínculo de forma temporal pulsando la tecla Alt al iniciar estas tareas de edición. No obstante, una vez realizada la tarea, el vínculo se restaura.

Cuando desee trabajar con el audio y el vídeo de forma individual, puede desvincularlos. Al hacerlo, puede utilizar el vídeo y el audio como si no estuviesen vinculados; es más, los nombres de los clips ya no aparecerán subrayados ni tendrán las etiquetas [V] y [A]. A pesar de esto, Adobe Premiere Pro realiza un seguimiento del vínculo. Si vuelve a vincular los clips, indicarán si se han desincronizado y en qué medida. Puede hacer que Adobe Premiere Pro vuelva a sincronizar los clips automáticamente.

También puede crear un vínculo entre clips previamente desvinculados. Esto es particularmente útil en caso de que necesite sincronizar vídeo y audio que se hayan grabado por separado.

Nota: El vídeo sólo se puede vincular al audio, no se puede vincular un clip de vídeo a otro clip de vídeo. Puede vincular un clip de vídeo a varios clips de audio o vincular varios clips de audio entre ellos.

Véase también

“Vínculo de varios clips de audio” en la página 174

Vinculación o desvinculación de vídeo y de audio

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para vincular audio y vídeo, pulse Mayús y haga clic en un clip de audio y de vídeo para seleccionar ambos y, a continuación, seleccione Clip > Vincular.
- Para desvincular audio y vídeo, seleccione un clip vinculado y elija Clip > Desvincular.

Aunque el audio y el vídeo estén desvinculados, ambos siguen seleccionados. Vuelva a seleccionar cada clip para utilizarlo por separado.

Sincronización automática de clips que se han desincronizado

1 Haga clic con el botón derecho en el número que aparece en el punto de entrada del panel Línea de tiempo del clip de vídeo o de audio desincronizado. (El número indica en qué medida está desincronizado con el clip de audio o vídeo que le acompaña.)

2 Elija una de las opciones siguientes:

La opción Mover a sincronización Desplaza la parte de vídeo o de audio del clip en el tiempo para restaurar la sincronización. Esta opción mueve el clip sin tener en cuenta los clips adyacentes y sobrescribe cualquier clip para recuperar la sincronización.

La opción Desplazar a sincronización Realiza una edición de desplazamiento para restaurar la sincronización del clip sin mover la posición en el tiempo del clip.



Si, en lugar de restaurar la sincronización de audio y de vídeo, desea sincronizar varios clips, utilice el comando Clip > Sincronizar. (Consulte "Sincronización de clips" en la página 145.)


Edición de pistas de clips vinculados individualmente

❖ Pulse Alt y haga clic en cualquier parte de un clip vinculado; a continuación, utilice cualquier herramienta de edición. Cuando finalice la edición del clip, puede volver a seleccionar (hacer clic en) el clip para editarlo de nuevo como un clip vinculado.

Creación de ediciones de divisiones

Generalmente, se define un punto de entrada y de salida para un clip de origen. Incluso en caso de que se trate de un clip vinculado (un clip que contenga pistas de vídeo y de audio), los puntos de entrada y de salida se aplicarán a ambas pistas del clip. Sin embargo, puede que en ocasiones desee definir los puntos de entrada y de salida de vídeo y de audio de forma independiente para crear *ediciones de división* (también conocidas como ediciones de corte L o de corte J). Si bien es más frecuente crear las ediciones de división una vez se hayan ensamblado los clips en un montaje inicial, se puede definir una edición de división en el monitor de origen antes de agregar un clip a la secuencia.

Creación de una edición de división

- 1** En caso necesario, haga clic en el triángulo situado a la izquierda del nombre de cada pista para expandir las pistas de audio que desee ajustar.
- 2** Seleccione uno de los clips implicados en la edición de división y elija Clip > Desvincular. Repítalo para el otro clip.
- 3** Seleccione la herramienta Editar desplazamiento  en la caja de herramientas.
- 4** Arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha, partiendo del punto de edición de audio entre dos clips.

Nota: En caso de que no suceda nada, compruebe que, antes de comenzar a arrastrar, ha colocado el puntero sobre el punto de edición de audio visible y no sobre una transición de audio aplicada.

Definición de los puntos de entrada y de salida de origen para una edición de división


- 1** Abra un clip en el monitor de origen y defina el tiempo actual en el fotograma que desee definir como punto de entrada o de salida de vídeo o de audio.
- 2** En el monitor de origen, elija Marcador > Definir marcador de clip y seleccione Entrada de vídeo, Salida de vídeo, Entrada de audio o Salida de audio.

3 Defina los restantes puntos de entrada y de salida de vídeo y de audio. (Cuando agrega un clip a una secuencia, la parte de vídeo comienza y finaliza en tiempos diferentes que el audio.)

Creación de clips especiales

Creación de una cuenta atrás

Si tiene pensado crear una salida de película a partir de una secuencia, puede que desee agregar una cuenta atrás. La cuenta atrás ayuda al operador a comprobar que el audio y el vídeo funcionan correctamente y que están sincronizados. Puede crear y personalizar una cuenta atrás universal para agregarla al comienzo de un proyecto. La cuenta atrás tiene una duración de 11 segundos.

❖ En el panel Proyecto, haga clic en el botón Nuevo elemento , situado en la parte inferior del panel y elija la opción Cuenta atrás universal en el menú que aparece. Especifique las siguientes opciones como proceda:

Color de barrido Especifica un color para el área de barrido en forma de círculo de un segundo.

Color de fondo Especifica un color para la zona que hay detrás del color de barrido.

Color de línea Especifica un color para las líneas horizontales y verticales.

Color de destino Especifica un color para los círculos dobles que hay alrededor del número.

Color del número Especifica un color para el número de cuenta atrás.

Señal al final Muestra un pequeño círculo de señal en el último fotograma de la cuenta atrás.

Señal en el 2 Emite un pitido en la marca de dos segundos.


Señal cada segundo Emite un pitido al comienzo de cada segundo durante la cuenta atrás.



Puede personalizar un clip de cuenta atrás si hace doble clic en el panel Proyecto.

Creación de barras de colores y un tono de 1 kHz


Puede crear un clip de un segundo que contenga barras de colores y un tono de 1 kHz, como una referencia para la calibración del equipo de vídeo y de audio.

❖ En el panel Proyecto, haga clic en el botón Nuevo elemento , situado en la parte inferior del panel y elija la opción Barras y tono en el menú que aparece.

Nota: Algunos flujos de trabajo de audio deben calibrarse en un nivel de tono específico. El nivel predeterminado del tono de 1 kHz es de 012 dB referenciado a 0 dBfs. Puede personalizar el nivel de tono para que coincida con el flujo de trabajo de audio si selecciona Clip > Opciones de audio > Ganancia de audio con un clip seleccionado. Si selecciona el clip de barras y tono en el panel Proyecto, podrá definir el nivel de ganancia predeterminado para ejemplos de clip. Si selecciona un clip en el panel Línea de tiempo, únicamente podrá cambiar el nivel para ese ejemplo de clip.


Creación de un vídeo en negro

Las áreas vacías de una pista aparecen en negro si no hay otras áreas de clip visibles ni pistas de vídeo subyacentes. En caso necesario, también puede crear clips de vídeo en negro opacos para su utilización en cualquier parte de una secuencia. Un clip de vídeo en negro es una imagen fija en el tamaño de fotograma del proyecto con una duración de cinco segundos. Para crear un clip de un color diferente, utilice un color mate (consulte “Creación de un color mate sólido” en la página 349).

❖ En el panel Proyecto, haga clic en el botón Nuevo elemento , situado en la parte inferior del panel y elija la opción Vídeo en negro en el menú que aparece.

Creación de un clip de vídeo transparente

Puede utilizar un vídeo transparente para aplicar efectos a una pista vacía.

- ❖ En el panel Proyecto, haga clic en el botón Nuevo elemento  situado en la parte inferior del panel y elija la opción Vídeo transparente.

Varias secuencias


Uso de varias secuencias

Un único proyecto puede contener varias secuencias. Todas las secuencias de un proyecto comparten la misma base de tiempo, que define el modo en que Adobe Premiere Pro calcula el tiempo y que no se puede modificar una vez que se haya creado el proyecto.

- Para definir los ajustes predeterminados para nuevas secuencias, con el panel Proyecto activo, elija Proyecto > Ajustes del proyecto > Secuencia predeterminada y especifique el número y el tipo de pistas de vídeo y de audio.
- Para cambiar secuencias, haga clic en la ficha de la secuencia que desee utilizar en el monitor de programa o en el panel Línea de tiempo. La secuencia se convertirá en la ficha principal en ambos paneles.
- Para visualizar una secuencia en un panel Línea de tiempo separado, arrastre la ficha Secuencia fuera del panel a un área vacía.
- Para abrir una secuencia en el monitor de origen, pulse Ctrl y haga doble clic en la secuencia en el panel Proyecto. En el panel Línea de tiempo, pulse Ctrl y haga doble clic en una secuencia anidada.

Creación de una nueva secuencia

1 Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia.
- En el panel Proyecto, haga clic en el botón Nuevo elemento  y elija Secuencia.

2 En el cuadro de diálogo Secuencia nueva, especifique las siguientes opciones:

Nombre de secuencia Introduzca un nombre descriptivo para la secuencia.

Vídeo Escriba el número de pistas de vídeo que desea que contenga la secuencia o haga clic en las flechas Arriba y Abajo para cambiar el número.

Maestro Seleccione una opción del menú emergente para especificar si desea que la pista de audio maestra sea mono, estéreo o 5.1.

3 En los campos restantes, introduzca el número de cada tipo de pista de audio que desea que contenga la secuencia o haga clic en los botones de las flechas Arriba y Abajo para cambiar cada número.

4 Haga clic en Aceptar para crear la secuencia.

Para conocer más acerca de los diferentes tipos de pistas de audio, consulte “Acerca de las pistas de audio en una secuencia” en la página 165.

Anidamiento de secuencias

Puede insertar, o anidar, secuencias en otras secuencias. Una secuencia anidada aparece como un clip de vídeo/audio vinculado único, aunque la secuencia de origen puede contener numerosas pistas de vídeo y de audio.

Puede seleccionar, mover, recortar y aplicar efectos a las secuencias anidadas como lo haría a cualquier otro clip. Todos los cambios que realice en la secuencia de origen se reflejará en los ejemplos anidados creados a partir de ella. Además, puede anidar secuencias dentro de secuencias, en cualquier profundidad, para crear agrupaciones y jerarquías complejas.

La capacidad de anidar secuencias permite emplear una serie de técnicas de ahorro de tiempo y crear efectos que, en otras circunstancias, serían difíciles o imposibles. La anidación permite las operaciones siguientes:

- Reutilizar secuencias. Cuando desee repetir una secuencia, particularmente una compleja, puede crearla una vez y, a continuación, simplemente anidarla en otra secuencia las veces que desee.
- Aplicar diferentes ajustes a copias de una secuencia. Por ejemplo, si desea que una secuencia se reproduzca de forma repetida pero con un efecto distinto cada vez, sólo tiene que aplicar un efecto diferente a cada ejemplo de la secuencia anidada.
- Aumentar la eficacia del espacio de edición. Cree secuencias complejas con varias capas por separado; a continuación, agréguelas a la secuencia principal como un clip único. Esto no sólo evita tener que mantener numerosas pistas en la secuencia principal, sino que también reduce potencialmente las oportunidades de mover clips accidentalmente durante la edición (con una probable pérdida de sincronización).
- Crear agrupaciones complejas y efectos anidados. Por ejemplo, aunque pueda aplicar únicamente una transición a un punto de edición, puede anidar secuencias y aplicar una nueva transición a cada clip anidado, creando transiciones dentro de transiciones. O puede crear efectos imagen en imagen, en los que cada imagen es una secuencia anidada que contiene su propia serie de clips, transiciones y efectos.

Al anidar secuencias, tenga en cuenta lo siguiente:

- No se puede anidar una secuencia dentro de sí misma.
- Las secuencias anidadas pueden contener referencias a muchos clips, de forma que las acciones que impliquen a una secuencia anidada pueden precisar un tiempo de procesamiento adicional, ya que Adobe Premiere Pro aplica las acciones a todos los clips de los componentes.
- Una secuencia anidada siempre representa el estado actual de su origen. Si cambia el contenido de la secuencia de origen, esto se reflejará en el contenido de los ejemplos anidados. La duración no se ve afectada de forma directa.
- La duración inicial de un clip de una secuencia anidada está determinada por su origen. Esto incluye los espacios vacíos al inicio de la secuencia de origen, pero no el espacio vacío al final.
- Puede definir los puntos de entrada y de salida de una secuencia anidada al igual que lo haría con otros clips. Sin embargo, un cambio posterior en la duración de la secuencia de origen no afectaría a la duración de los ejemplos anidados existentes. Para alargar los ejemplos anidados y revelar el material agregado a la secuencia de origen, utilice los métodos de recorte estándar. A la inversa, una secuencia de origen abreviada hace que el ejemplo anidado contenga vídeo en negro y audio en silencio (que puede necesitar recortar de la secuencia anidada).

Anidación de una secuencia en otra secuencia

❖ Arrastre una secuencia del panel Proyecto o del monitor de origen en la pista o pistas apropiadas de la secuencia activa o utilice cualquiera de los métodos de edición para agregar un clip.

Apertura del origen de una secuencia anidada

❖ Haga doble clic en un clip de secuencia anidada. El origen de la secuencia anidada se convertirá en la secuencia activa.

Revelación de un fotograma de origen de una secuencia anidada

Si desea revelar un clip en una secuencia anidada (por ejemplo, para editarlo), puede abrir de forma rápida la secuencia de origen en el fotograma exacto que desee revelar.

- 1 En el panel Línea de tiempo, arrastre el indicador de tiempo actual al fotograma que desee revelar en su secuencia original.
- 2 Pulse Mayús + T para abrir la secuencia de origen en el panel Línea de tiempo, con el indicador de tiempo actual en el fotograma especificado en la secuencia anidada.
- 3 Haga doble clic en el clip donde está el indicador de tiempo actual para abrir el clip en el monitor de origen.

Subclips

Acerca de los subclips

Un subclip es una sección de un clip maestro (de origen) que el usuario desea editar y administrar separadamente en el proyecto. Es posible utilizar subclips para organizar archivos de medios largos.

Para trabajar con subclips, utilice el panel Línea de tiempo como lo hace con el clip maestro. El recorte y la edición de un subclip se ve limitado por sus puntos de inicio y de fin, pero se puede ajustar para que incluya más o menos del clip maestro.

Los subclips hacen referencia al archivo de medios del clip maestro. Si elimina o desconecta un clip maestro y conserva su medio en disco, el subclip y su ejemplo permanecen en línea. Si extrae los medios originales del disco, el subclip y sus ejemplos se desconectan. Si vuelve a vincular un clip maestro, sus subclips permanecen vinculados a los medios originales.

Si vuelve a capturar o vincular un subclip, pasa a ser un clip maestro y se rompen todas las asociaciones con los medios originales. Los medios recapturados incluyen únicamente parte del subclip de los medios al que se hace referencia. Todos los ejemplos del subclip se vuelven a vincular a los medios recapturados.



Para utilizar un clip maestro y sus subclips en otro proyecto, importe el proyecto que contiene los clips.

Véase también

“Clips de origen, ejemplos de clips y subclips” en la página 100

Creación de un subclip

Es posible crear un subclip a partir de clips de origen y otros subclips que se crean a partir de un solo archivo de medios. No es posible crear subclips a partir de secuencias, pero sí, a partir de títulos e imágenes fijas.





- 1 Abra un clip de origen en el Monitor de origen. Abra el clip desde el panel Proyecto; no es posible crear un subclip a partir de un ejemplo de clip.
- 2 Defina los puntos de entrada y salida del subclip. El punto de entrada o salida debe ser diferente de los puntos finales de los medios del clip de origen.



Para crear un subclip de sólo vídeo o sólo audio, active el botón Capturar audio o Capturar vídeo en el Monitor de origen.

- 3 Realice una de las acciones siguientes:

- Elija Clip > Crear subclip, introduzca un nombre para el subclip y haga clic en Aceptar.
- Arrastre el clip hasta el panel Proyecto, introduzca un nombre para el subclip y haga clic en Aceptar.

El subclip aparecerá en el panel Proyecto con un icono Subclip , , , . El icono varía en función del tipo de medios.



También es posible crear un subclip seleccionándolo en el panel Proyecto o en el Monitor de origen, eligiendo Clip > Editar subclip y definiendo los tiempos de inicio y de fin de los medios del subclip.

Ajuste de los tiempos de inicio y de fin de los medios de un subclip

- 1 Seleccione el subclip en el panel Proyecto.
- 2 Elija Clip > Editar subclip.
- 3 Edite el campo de código de tiempo Inicio/Fin del subclip.

Nota: Si tiene un ejemplo de un subclip, puede reducir el subclip a solamente los puntos de entrada y salida de ese ejemplo. Esta limitación evita que se pierdan fotogramas que se utilizan en una secuencia.

Cómo convertir un subclip en un clip maestro

1 Seleccione el subclip en el panel Proyecto.

2 Elija Clip > Editar subclip.

EL clip convertido tendrá los puntos de inicio y de fin del clip maestro que aparecen en el cuadro de diálogo Editar subclip.

3 Seleccione Convertir en clip maestro y haga clic en Aceptar.

Edición de una secuencia multicámara

Acerca de la edición multicámara

Puede usar el Monitor multicámara para editar material de archivo de varias cámaras y simular el cambio de cámara en directo. Mediante esta técnica, puede editar material de archivo de hasta cuatro cámaras.

Para sincronizar sin problemas material de archivo de todas las cámaras, asegúrese de que cada cámara graba un punto de sincronización utilizando una pizarra que contenga información de la toma u otra técnica. Conserve cada cámara grabando para mantener la sincronización. Una vez que capture el material de archivo en Adobe Premiere Pro, utilice el siguiente procedimiento para editarlo:

1. Agregue clips de varias cámaras a una secuencia.

Recopile los clips de cada cámara en pistas separadas de una secuencia. (Consulte “Agregación de clips para la edición multicámara” en la página 144.)

2. Sincronice los clips en la secuencia.

Marque el punto de sincronización con marcadores de clips numerados o vuelva a asignar el punto de sincronización para cada cámara en un código de tiempo específico. (Consulte “Sincronización de clips” en la página 145.)

3. Cree una secuencia de destino multicámara.


Las ediciones finales se llevan a cabo en la secuencia de destino. Para crear la secuencia de destino, anide la secuencia de los clips sincronizados en una nueva secuencia. A continuación, habilite el clip en la secuencia de destino para la edición multicámara. (Consulte “Creación de una secuencia de destino multicámara” en la página 145.)

4. Grabe las ediciones multicámara.

En el Monitor multicámara, puede ver el material de archivo de las cuatro cámaras simultáneamente y cambiar entre cámaras para elegir material de archivo para la secuencia final. (Consulte “Grabación de ediciones multicámara” en la página 145.)

5. Ajuste y precise las ediciones.

Puede volver a grabar la secuencia final y substituya los clips con material de archivo de una de las otras cámaras. También puede editar la secuencia como otra secuencia cualquiera utilizando las herramientas y las técnicas de edición estándar, agregando efectos o componiendo mediante varias pistas. (Consulte “Grabación de ediciones multicámara” en la página 145 y “Ajuste de las ediciones multicámara en el panel Línea de tiempo” en la página 146.)

Para obtener un tutorial sobre la edición multicámara, vaya a Resource Center (Centro de recursos) en el sitio Web de Adobe. Adobe proporciona actualizaciones periódicas del software y la ayuda. Para buscar actualizaciones, haga clic en el botón Abrir cuadro de diálogo Preferencias  en Adobe Help Center y después en Buscar actualizaciones. Siga las instrucciones que aparecen en pantalla.

Uso del monitor multicámara

El Monitor multicámara reproduce el material de archivo de cada cámara y una previsualización de la secuencia final editada. Al grabar la secuencia final, puede hacer clic en una previsualización de cámara para activarla y grabar material de archivo de esa cámara. La cámara activa se identifica mediante un borde amarillo cuando se encuentra en modo de reproducción y rojo cuando está grabando.

Nota: Si el Monitor multicámara muestra el mismo fotograma en previsualizaciones amplias tanto en el lado derecho como en el izquierdo, el clip actual o bien no es un clip de multicámara o bien el clip de multicámara no está habilitado.

Para visualizar el Monitor multicámara, seleccione la secuencia de destino multicámara en el panel Línea de tiempo y seleccione Monitor multicámara del menú del panel Monitor de programa o de origen.



Monitor multicámara

A. Cámara 1 B. Cámara 2 C. Previsualización de secuencia grabada D. Cámara 3 E. Cámara 4 F. Botón Grabación

El Monitor multicámara incluye los controles estándar de reproducción y transporte y los métodos abreviados del teclado. El botón Probar ►► reproduce la secuencia en la presentación de vista previa, incluyendo cualquier fotograma predesplazamiento y postdesplazamiento especificado en Preferencias generales.

Para ocultar la previsualización de la secuencia grabada y mostrar únicamente las previsualizaciones de cámara, deseleccione la opción Mostrar monitor de previsualización del menú del panel Monitor multicámara.

Para redimensionar el tamaño del Monitor multicámara, arrastre un borde o una esquina.

Agregación de clips para la edición multicámara

Puede utilizar cualquier tipo de medios en una sesión de edición multicámara, incluido material de archivo de varias cámaras y de imágenes fijas. Puede montar los medios en una secuencia de hasta cuatro pistas de vídeo y cuatro de audio. Puede agregar más de un clip en una pista para utilizar varias cintas en una cámara.

Una vez montados los clips, sincronícelos y, a continuación, cree y habilite la secuencia de destino.

1 Seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia.

2 Coloque los clips de cada cámara en una pista separada. Utilice las pista de vídeo y audio 1-4. Puede editar los clips como sea necesario.

Nota: Los clips de audio y vídeo colocados por debajo de la pista 4 no estarán disponibles para su edición multicámara.

Sincronización de clips

Antes de intentar la sincronización, asegúrese de que ha marcado los puntos de sincronización del material de archivo de cada cámara. Puede marcar los puntos de sincronización definiendo los marcadores numerados de forma similar o volviendo a asignar el código de tiempo del clip. (Consulte “Agregación de un marcador numerado” en la página 134 y “Definición manual del código de tiempo para un clip” en la página 79.)

Nota: Adobe Premiere Pro utiliza una edición de superposición al sincronizar clips. Vaya con cuidado para no sobrescribir clips adyacentes si tiene varios clips en la misma pista.

- 1 Seleccione los clips que desee sincronizar.
- 2 Seleccione una pista (haciendo clic en el encabezado) para alinear los otros clips con ésta.

Por ejemplo, si desea sincronizar clips en su punto de salida, el fin de cada clip se alinea con el punto de salida de la pista seleccionada. Si la sincronización hace que el punto de entrada se encuentre antes del punto cero de la secuencia, el clip se recortará.

Nota: Si una pista de un par de audio/vídeo vinculado no está seleccionada, este par no se sincronizará. En los clips, aparecerán indicadores de sin sincronización.

- 3 Elija > Clip > Sincronizar y, a continuación, seleccione una de las opciones siguientes:

Inicio de clip Sincroniza los clips en sus puntos de entrada.

Final de clip Sincroniza los clips en sus puntos de salida.

Código de tiempo Sincroniza los clips con el código de tiempo especificado. Si utiliza un valor en horas en el código de tiempo de origen como un designador de cámara, seleccione la opción Omitir horas para utilizar únicamente minutos, segundos y fotogramas para sincronizar los clips.

Marcador de clip numerado Sincroniza los clips con el marcador de clip numerado especificado. Elija el número de marcador que se utilizará del menú emergente Marcador.



También puede utilizar el comando Sincronizar para sincronizar varios clips de vídeo en pistas separadas o en pistas de vídeo y audio sin vincular cuando no esté editando una secuencia multicámara.

Creación de una secuencia de destino multicámara

- 1 Seleccione Archivo > Nuevo > Secuencia.
- 2 Arrastre la secuencia que contenga clips multicámara en una pista de vídeo de la secuencia nueva. (Consulte “Anidación de una secuencia en otra secuencia” en la página 141.)
- 3 Seleccione las pistas de vídeo y audio en la secuencia anidada y elija Clip > Multicámara > Habilitar. A no ser que seleccione la pista de vídeo, el comando no está disponible.

Grabación de ediciones multicámara

Puede grabar una edición multicámara en la secuencia de destino multicámara que ha montado. (Consulte “Agregación de clips para la edición multicámara” en la página 144.)

- 1 Seleccione la secuencia de destino multicámara en el panel Línea de tiempo y, a continuación, seleccione Monitor multicámara del menú del panel Monitor de programa.

- 2 En el Monitor multicámara, haga clic en el botón Conmutar grabación encender/apagar

Nota: También puede cambiar al modo de grabación durante la reproducción haciendo clic en una previsualización de cámara en el Monitor multicámara.

- 3 Para utilizar el audio de la pista 1 independientemente de la cámara que esté activa, asegúrese de que esté deseleccionada la opción Audio a continuación del vídeo del menú del panel Monitor multicámara. Para cambiar la pista de audio cuando cambie la cámara, seleccione la opción Audio a continuación del vídeo.

- 4 Haga clic en el botón de reproducción en el Monitor multicámara para iniciar la reproducción del vídeo en todas las cámaras.

EL material de archivo de la cámara activa se graba en la secuencia de destino multicámara. Un borde rojo indica la cámara activa y la previsualización amplia muestra el contenido que se está grabando.

5 Para cambiar a otra cámara y grabar su contenido, haga clic en la previsualización pequeña en el Monitor multicámara.



Puede cambiar de cámara mediante el método abreviado del teclado. Las teclas 1, 2, 3 y 4 corresponden a cada una de las cámaras.

6 Cuando haya terminado la grabación, haga clic en el botón Detener o en el botón Grabación para salir del modo de grabación. A continuación, puede utilizar los controles de reproducción para previsualizar la secuencia sin grabar encima de ésta.

La secuencia de destino se actualiza para mostrar los puntos de edición en los que se produce el cambio de cada cámara. La cámara 1 es la pista predeterminada de la secuencia de destino. Hasta que no se cambia de cámara, no se realiza ninguna grabación ni se crean puntos de edición. Cada clip de la secuencia de destino se etiqueta con el número de cámara (MC1, MC2).

Véase también

“Acerca de la edición multicámara” en la página 143

Reproducción de clips en el Monitor multicámara

1 Seleccione la secuencia de destino multicámara en el panel Línea de tiempo y, a continuación, seleccione Monitor multicámara del menú del panel Monitor de programa.

2 Realice una de las acciones siguientes:

- Utilice los controles de reproducción del Monitor multicámara.
- Utilice los métodos abreviados del teclado (barra espaciadora, J, K, L).

Un borde amarillo alrededor de la previsualización de cámara indica la cámara activa. Si hace clic en una previsualización de cámara, el borde se volverá rojo y empezará a grabar el material de archivo de esa cámara en la secuencia.

Nota: El Monitor multicámara previsualiza únicamente el vídeo de destino. Los efectos que aplique al vídeo no se visualizarán en el Monitor multicámara. Para previsualizar una secuencia multicámara con los efectos aplicados y todas las pistas de audio y vídeo adicionales, previsualícela en el Monitor de programa.

Volver a grabar ediciones multicámara

1 Coloque el indicador de tiempo actual antes de la edición que desee ajustar.

2 Inicie la reproducción en el Monitor multicámara. Cuando la reproducción llegue al punto en el que desea cambiar, cambie la cámara activa haciendo clic en la previsualización de cámara en el Monitor multicámara.

Nota: No se realiza ninguna grabación hasta que no cambie la cámara activa. El borde de la previsualización de la cámara activa cambia de amarillo a rojo.

3 Cuando haya terminado la edición, haga clic en el botón de reproducción en el Monitor multicámara.

Ajuste de las ediciones multicámara en el panel Línea de tiempo

❖ Realice una de las operaciones siguientes en la secuencia de destino multicámara:

- Para reemplazar un clip con material de archivo de otra cámara, seleccione un clip en el panel Línea de tiempo y elija Clip > Multicámara > Cámara [1,2,3,4].
- Utilice una de las herramientas de edición estándar en el panel Línea de tiempo.

Inserción o superposición de clips en una secuencia multicámara

Puede realizar ediciones en una secuencia multicámara de los clips de las cuatro cámaras originales. Por ejemplo, si una cámara ha grabado el presentador y otra ha grabado la pantalla de la presentación en diapositivas, puede intercalar tomas de la presentación en diapositivas. Esta técnica puede utilizarla como una alternativa a volver a grabar secciones de una secuencia multicámara.

- 1 Haga doble clic en la secuencia de destino multicámara en el panel Línea de tiempo para abrirla en el Monitor de origen. Como el Monitor multicámara, el Monitor de origen muestra las previsualizaciones del material de archivo de las tomas de la cámara original.
- 2 Haga clic en la visualización del material de archivo que desee agregar a la secuencia. La visualización activa tiene el borde amarillo.
- 3 Seleccione el clip de origen que desea editar (vídeo, audio o ambos) y arrastre el clip hasta el panel Línea de tiempo o utilice los botones Insertar o Superposición en el Monitor de origen.

Uso en otras aplicaciones

Edición de un clip en su aplicación original

El comando Editar original abre los clips en la aplicación original de forma que puede editarlos y, a continuación, incorporar de forma automática los cambios en el proyecto actual sin salir de Adobe Premiere Pro ni reemplazar los archivos. Las películas exportadas de Adobe Premiere Pro también se pueden incrustar con información que permita que se abran con el comando Editar original que se encuentra en otras aplicaciones, como Adobe After Effects.

- 1 Seleccione un clip en el panel Proyecto o en el panel Línea de tiempo.
- 2 Seleccione Editar > Editar original.



Para exportar una película con la información para utilizar el comando Editar original, seleccione Proyecto en el menú Opciones de incrustación del cuadro de diálogo Ajustes de exportación de película. (Consulte “Exportación de vídeo como un archivo” en la página 358.)

Edición de un archivo de imagen en Photoshop

En un proyecto de Adobe Premiere Pro, puede abrir un archivo de imagen en cualquier formato compatible con Adobe Photoshop.

- 1 Seleccione un clip en el panel Proyecto o en el panel Línea de tiempo.
- 2 Seleccione Editar > Editar en Adobe Photoshop.

Se abrirá la imagen en Photoshop. Una vez guarde el archivo, los cambios estarán disponibles en el proyecto.

Creación de un nuevo archivo de Photoshop en el proyecto

- ❖ Seleccione Archivo > Nuevo > Archivo de Photoshop.

Se abrirá Photoshop con una nueva imagen en blanco. Aparecerán las dimensiones de píxel que coincidan con el tamaño de fotogramas de vídeo del proyecto y las guías de imagen, con las zonas seguras de título y de acción definidas para el proyecto.

Copia y pegado entre Adobe After Effects y Adobe Premiere Pro

Copiar entre After Effects y Adobe Premiere Pro (sólo Windows)

Se pueden copiar y pegar capas y recursos entre Adobe After Effects y Adobe Premiere Pro:

- Se puede copiar material de archivo o capas sólidas de After Effects y pegarlos en una secuencia de Adobe Premiere Pro.
- Se pueden copiar recursos (cualquier elemento de una pista) de Adobe Premiere Pro y pegarlos en una composición de After Effects.
- Se puede copiar y pegar material de archivo de After Effects o Adobe Premiere Pro en el panel Proyecto de otros.

Nota: También puede pegar recursos de Adobe Premiere a una composición de After Effects. Sin embargo, no puede pegar material de archivo de After Effects en una secuencia de Adobe Premiere.

Si desea trabajar con todos los clips o con una sola secuencia del proyecto de Adobe Premiere Pro, utilice el comando Importar para importar el proyecto a After Effects.



Utilice Adobe Dynamic Link para crear vínculos dinámicos, sin procesamiento, entre composiciones nuevas o existentes de After Effects y Adobe Premiere Pro.

Véase también

“Acerca de Adobe Dynamic Link (sólo en Adobe Production Studio)” en la página 150

Copia de After Effects a Adobe Premiere Pro (sólo Windows)

Se puede copiar una capa que contenga material de archivo de una composición de After Effects y pegarla en una secuencia de Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro convierte las capas de material de archivo en clips en la secuencia y copia el material de archivo de origen en el panel Proyecto de Adobe Premiere Pro. Si la capa contiene un efecto que también utiliza Adobe Premiere Pro, Adobe Premiere Pro convierte el efecto, y todos los ajustes y fotogramas clave.

También se pueden copiar composiciones anidadas, capas de Photoshop, capas sólidas y capas de audio de After Effects en Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro convierte composiciones anidadas en secuencias anidadas y convierte capas sólidas en mates de color. No se puede copiar texto, cámara, luz o capas de ajuste en Adobe Premiere Pro.

Cuando se pega una capa en una secuencia de Adobe Premiere Pro, los fotogramas clave, los efectos y otras propiedades contenidas en una capa copiada se convierten de la forma siguiente:

Elemento de After Effects	Convertido en Adobe Premiere Pro	Notas
Valores y fotogramas clave de propiedades de transformación	Valores y fotogramas clave de movimiento u opacidad	Se conserva el tipo de fotograma clave: Curva, Curva automática, Curva continua o Mantener.
Propiedades y fotogramas clave de efectos	Propiedades y fotogramas clave de efectos, siempre que el efecto también exista en Adobe Premiere Pro	Adobe Premiere Pro muestra los efectos no admitidos en el panel Control de efectos como sin conexión.
Propiedad Volumen de audio	Filtro Volumen del canal	
Efecto Mezclador estéreo	Filtro Volumen del canal	
Máscaras y mates	No convertido	

Elemento de After Effects	Convertido en Adobe Premiere Pro	Notas
Propiedad Ampliación de tiempo	Propiedad Velocidad	La velocidad y la ampliación de tiempo tienen una relación inversa. Por ejemplo, ampliación de 200% en After Effects se convierte en 50% de velocidad en Adobe Premiere Pro.
Marcadores de tiempo de capa	No convertido	
Modos de fusión	No convertido	

Copia de After Effects a Adobe Premiere Pro (sólo Windows)

- 1 Inicie Adobe Premiere Pro (debe hacer esto antes de copiar la capa en After Effects).
- 2 Seleccione una capa en el panel Línea de tiempo de After Effects.
- 3 Elija Edición > Copiar.
- 4 En Adobe Premiere Pro, abra una secuencia en el panel Línea de tiempo.
- 5 Mueva el indicador de hora actual a la ubicación deseada y elija Editar > Pegar o Editar > Pegar inserción.

Nota: En Adobe Premiere Pro puede copiar múltiples capas. Cada capa está colocada en una pista diferente. El orden en el que Adobe Premiere Pro coloca las capas depende del orden en que las haya seleccionado en After Effects; la última capa seleccionada aparece en la Pista 1 de la secuencia de Adobe Premiere Pro. Por ejemplo, si selecciona capas de arriba a abajo, las capas aparecerán en orden inverso en Adobe Premiere Pro y la capa inferior en la pista 1.

Copia de Adobe Premiere Pro a After Effects (sólo Windows)

Puede copiar un recurso de vídeo o audio de una secuencia de Adobe Premiere Pro y pegarlo en una composición de After Effects. After Effects convierte recursos en capas de composición y copia el material de archivo de origen en el panel Proyecto de After Effects. Si el recurso contiene un efecto que también utiliza After Effects, After Effects convierte el efecto, y todos los ajustes y fotogramas clave.

Puede copiar mates de color, imágenes fijas, secuencias anidadas y archivos sin conexión en After Effects. After Effects convierte los mates de color en capas sólidas y las secuencias anidadas en composiciones anidadas. Al copiar una imagen fija de Photoshop en After Effects, After Effects conserva la información de capas de Photoshop. After Effects convierte los títulos en capas sólidas.

Cuando se pega una capa en un recurso en una composición de After Effects, los fotogramas clave, los efectos y otras propiedades contenidas en un recurso copiado se convierten de la forma siguiente:

Recurso de Adobe Premiere Pro	Convertido en After Effects	Notas
Valores y fotogramas clave de movimiento u opacidad	Valores y fotogramas clave de propiedades de transformación	Se conserva el tipo de fotograma clave: Curva, Curva automática, Curva continua o Mantener.
Propiedades y fotogramas de filtro de vídeo	Propiedades y fotogramas clave de efectos, siempre que el efecto también exista en After Effects	After Effects no muestra efectos no admitidos en el panel Controles de efectos.
Filtro Recortar	Capa de máscara	
Transiciones de vídeo y audio	Fotogramas clave de opacidad (sólo en Disolución cruzada) o sólidos	
Filtros de audio Volumen y Volumen del canal	Efecto Mezclador estéreo	Otros filtros de audio no se convierten.
Propiedad Velocidad	Propiedad Ampliación de tiempo	La velocidad y la ampliación de tiempo tienen una relación inversa. Por ejemplo, velocidad de 50% en Adobe Premiere Pro se convierte en 200% de ampliación en After Effects.

Recurso de Adobe Premiere Pro	Convertido en After Effects	Notas
Congelar fotograma	Reasignación de tiempo	
Marcador de clip	Marcador de tiempo de capa	
Marcador de secuencia	Marcadores en una nueva capa sólida	Para copiar marcadores de secuencia, debe copiar la misma secuencia o importar todo el Adobe Premiere Pro como una composición.
Pista de audio	Capas audio	No se admiten pistas de audio de sonido envolvente 5.1 o superiores a 16 bits. Las pistas de audio mono y estéreo se importan como una o dos capas.

Copia de Adobe Premiere Pro a After Effects (sólo Windows)

- 1 Seleccione un recurso del panel Línea de tiempo de Adobe Premiere Pro.
- 2 Elija Edición > Copiar.
- 3 En After Effects, abra una composición en el panel Línea de tiempo.
- 4 Con el panel Línea de tiempo activo, elija Editar > Pegar. El recurso aparece como la primera capa de la línea de tiempo.

Nota: Para pegar el recurso al indicador de la hora actual, coloque el indicador de hora actual y presione Ctrl+Alt+V.

Adobe Dynamic Link

Acerca de Adobe Dynamic Link (sólo en Adobe Production Studio)

Hasta ahora, para compartir recursos de medios entre aplicaciones de postproducción era necesario procesar el trabajo en una aplicación antes de importarlo a otra, con un flujo de trabajo poco eficaz y en el que se perdía mucho tiempo. Si deseaba hacer cambios en la aplicación original, era preciso volver a procesar el recurso. Múltiples versiones procesadas de un recurso consumen espacio del disco y pueden generar dificultades para gestionar los archivos.


Adobe Dynamic Link es una función de Adobe Production Studio que ofrece una alternativa a este flujo de trabajo: la capacidad de crear vínculos dinámicos, sin procesamiento, entre composiciones nuevas o existentes, en After Effects, y en Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD. La creación de un vínculo dinámico es tan sencilla como importar cualquier otro tipo de recursos, y las composiciones vinculadas dinámicamente aparecen con iconos únicos y colores de etiquetas que le ayudan a identificarlas. Los vínculos dinámicos se guardan como parte del proyecto de Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD.

Los cambios que se realizan en una composición vinculada dinámicamente en After Effects aparecen inmediatamente en los archivos vinculados de Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD; no es necesario procesar la composición ni guardar antes los cambios.



Al vincular una composición de After Effects, aparece en el panel Proyecto del producto de destino. Es posible utilizar la composición vinculada como cualquier otro recurso. Al insertar una composición vinculada en la línea de tiempo del producto de destino, un clip vinculado, que simplemente es una referencia a una composición vinculada del panel Proyecto, aparece en el panel Línea de tiempo. After Effects procesa la composición vinculada fotograma por fotograma durante la reproducción en el producto de destino.

- En Adobe Premiere Pro, puede previsualizar la composición vinculada en el monitor de origen, definir puntos de entrada y salida, agregarla a una secuencia y utilizar cualquiera de las herramientas de Adobe Premiere Pro para editarla. Al agregar una composición vinculada que contiene material de archivo y capas de audio a una secuencia, Adobe Premiere Pro inserta clips de audio y vídeo en la línea de tiempo. (Es posible desvincularlos para editarlos por separado; busque “Desvinculación de vídeo y audio” en la Ayuda de Adobe Premiere Pro.)
- En Adobe Encore DVD, puede utilizar la composición vinculada para crear un menú de movimiento o insertarla en una línea de tiempo y utilizar cualquiera de las herramientas de Adobe Encore DVD para editarla. Al agregar una

composición vinculada que contiene capas de vídeo y audio a una línea de tiempo de Adobe Encore DVD, Adobe Encore DVD inserta clips de audio y vídeo independientes en la línea de tiempo.

 Otras formas de compartir contenido entre las aplicaciones Production Studio incluyen copiar y pegar entre After Effects y Adobe Premiere Pro, exportar proyectos de After Effects a Adobe Premiere Pro, utilizar el comando Captura en Adobe Premiere Pro en After Effects, crear composiciones de After Effects desde los menús de Adobe Encore DVD o importar proyectos de Adobe Premiere Pro a After Effects. Para obtener más información, consulte la Ayuda del producto correspondiente.

Para obtener un tutorial sobre Adobe Dynamic Link, visite Resource Center (Centro de recursos) en el sitio Web de Adobe.

 Adobe proporciona actualizaciones periódicas del software y la ayuda. Para buscar actualizaciones, haga clic en el botón Preferencias  en Adobe Help Center, y a continuación, haga clic en Buscar actualizaciones. Siga las instrucciones que aparecen en pantalla.

Guardar y Adobe Dynamic Link (sólo en Adobe Production Studio)

El proyecto de After Effects se debe guardar una vez como mínimo antes de poder crear un vínculo dinámico de Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD dentro de una composición. Sin embargo, no es necesario guardar los cambios posteriormente en un proyecto de After Effects para ver los cambios en una composición vinculada en Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD.

Si se utiliza el comando Guardar como para copiar un proyecto de After Effects que contiene composiciones referenciadas mediante Adobe Dynamic Link, Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD, utiliza la composición original (no la nueva copia) como origen de la composición vinculada. Se puede restablecer el vínculo de una composición a la nueva copia en cualquier momento (consulte “Restablecimiento del vínculo con una composición vinculada dinámicamente (sólo en Adobe Production Studio)” en la página 154.)

Administración del rendimiento y Adobe Dynamic Link (sólo en Adobe Production Studio)


Dado que una composición vinculada puede hacer referencia a una composición de origen compleja, las acciones que se realizan en una composición vinculada pueden necesitar tiempo de procesamiento adicional mientras que After Effects aplica las acciones y suministra los datos finales a Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD. En algunos casos, el tiempo de procesamiento adicional puede retrasar la previsualización o la reproducción.

Si está trabajando con composiciones de origen complejas y está experimentando retrasos de reproducción, puede poner la composición sin conexión o deshabilitar un clip vinculado para detener temporalmente hacer referencia a una composición dinámicamente vinculada (ver “Poner sin conexión una composición vinculada dinámicamente (Sólo en Adobe Production Studio)” en la página 153), o procesar la composición y reemplazar la composición dinámicamente vinculada con el archivo procesado. Si normalmente trabaja con composiciones de origen complejas, intente agregar RAM o utilizar un procesador más rápido.

Color y Adobe Dynamic Link (sólo en Adobe Production Studio)

Adobe After Effects trabaja en el espacio de color RGB (rojo, verde, azul). Sin embargo Adobe Premiere Pro trabaja en el espacio de color YUV. Al trabajar con una composición vinculada dinámicamente, Adobe Premiere Pro la convierte a YUV o conserva el espacio de color RGB, dependiendo del formato de salida.

Las composiciones vinculadas dinámicamente se procesan en la profundidad de color del proyecto After Effects (8, 16 o 32 bpc, en función de los ajustes del proyecto). Defina la profundidad de color del proyecto After Effects a 32 bpc si está trabajando con recursos HDR (rango dinámico alto).

 En Adobe Premiere Pro, elija Proyecto > Ajustes del proyecto > Procesamiento de vídeo y seleccione Profundidad de bits máxima para que Adobe Premiere Pro procese en la calidad más alta posible. Esta opción puede ralentizar el procesamiento.

Vínculo a una nueva composición con Adobe Dynamic Link (sólo en Adobe Production Studio)

Al establecer un vínculo con una nueva composición de Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD, After Effects inicia y crea un nuevo proyecto y una nueva composición con las dimensiones, la proporción de aspecto de píxeles, la velocidad de los fotogramas y la velocidad de muestreo de audio del proyecto de Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD. (Si ya se está ejecutando After Effects, crea una nueva composición en el proyecto actual.) El nombre de la nueva composición está basado en el nombre del proyecto de Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD, seguido de "Comp. vinculada [x]".

- 1 En Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD, seleccione Archivo > Adobe Dynamic Link > Nueva composición de After Effects.
- 2 Si aparece el cuadro de diálogo Guardar como de After Effects, introduzca un nombre y una ubicación para el proyecto de After Effects, y haga clic en Guardar.

💡 Una vez que haya establecido el vínculo con una nueva composición de After Effects, la duración de la composición se ajustará en 30 segundos. Para modificar la duración, seleccione la composición en After Effects y elija Composición > Ajustes de composición. Haga clic en la ficha Básico y especifique un nuevo valor para Duración.

Vínculo a una composición existente con Adobe Dynamic Link (sólo en Adobe Production Studio)

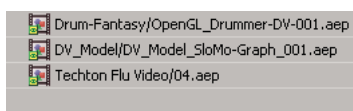
Para obtener mejores resultados, los ajustes de composición (como dimensiones, proporción de aspecto de píxeles, frecuencia de fotogramas y velocidad de muestreo de audio) deberían coincidir con los del proyecto de Adobe Premiere Pro o Encore DVD.

❖ Realice una de las acciones siguientes:

- En Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD, seleccione Archivo > Adobe Dynamic Link > Importar composición de After Effects. Seleccione un archivo de proyecto de After Effects (.aep) y, a continuación, elija una o varias composiciones.
- Arrastre una o varias composiciones desde el panel Proyecto de After Effects hasta el panel Proyecto de Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD.
- En Adobe Premiere Pro, seleccione Archivo > Importar. Seleccione un archivo de proyecto de After Effects y haga clic en Abrir y, a continuación, elija una composición en el cuadro de diálogo Importar composición y haga clic en Aceptar.
- En Adobe Premiere Pro, arrastre un archivo de proyecto de After Effects hasta el panel Proyecto. Si el archivo de proyecto de After Effects contiene varias composiciones, Adobe Premiere Pro mostrará el cuadro de diálogo Importar composición.

Nota: Puede vincular una sola composición de After Effects en un solo proyecto de Adobe Premiere Pro muchas veces. Sin embargo, en un proyecto Adobe Encore DVD, puede vincular una composición de After Effects sólo una vez.

Adobe Encore DVD y After Effects: Si estás definiendo vínculos a menús o botones de DVD, desactiva las capas de resalte de subimagen en After Effects con el fin de controlar su visualización en Adobe Encore DVD. Para obtener más información, busque "subimagen" en la Ayuda de Adobe Encore DVD o Adobe After Effects.



Composiciones de After Effects vinculadas dinámicamente

Eliminación de una composición o un clip vinculado dinámicamente (sólo en Adobe Production Studio)

Se puede eliminar una composición vinculada de un proyecto de Adobe Encore DVD si no está siendo utilizada en el proyecto. Se puede eliminar una composición vinculada de un proyecto de Adobe Premiere Pro en cualquier momento, aunque esté siendo utilizada en un proyecto.

Se pueden eliminar clips vinculados, que son simplemente referencias a la composición vinculada en el panel Proyecto, desde la línea de tiempo de una secuencia de Adobe Premiere Pro o desde un menú o línea de tiempo de Adobe Encore DVD en cualquier momento.

❖ En Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD, seleccione la composición o el clip vinculado y pulse la tecla Supr.

Edición de una composición vinculada dinámicamente en After Effects (sólo en Adobe Production Studio)

En Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD, utilice el comando Editar original para editar una composición vinculada de After Effects. Cuando se abre After Effects, puede realizar ediciones sin que sea necesario volver a utilizar el comando Editar original.


- 1 Seleccione la composición de After Effects en el panel Proyecto de Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD o elija un clip vinculado en la línea de tiempo y elija Editar > Editar original.
- 2 Realice ediciones en After Effects y, a continuación, vuelva a Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD para ver los cambios.

Nota: Si cambia el nombre de la composición en After Effects después de haber creado un vínculo dinámico para la misma en Adobe Premiere Pro, Adobe Premiere Pro no actualizará el nombre de la composición vinculada en el panel Proyecto pero conservará en enlace dinámico.

Acerca de las composiciones sin conexión y Adobe Dynamic Link (sólo en Adobe Production Studio)

Adobe Premiere Pro y Adobe Encore DVD visualizan las composiciones vinculadas dinámicamente como "sin conexión" en cualquiera de las siguientes circunstancias:

- Ha cambiado el nombre, movido o eliminado el proyecto de After Effects que contiene la composición.
- Ha puesto la composición sin conexión expresamente.
- Ha abierto el proyecto que contiene la composición en un sistema en el que Adobe Production Studio no está instalado.

Las composiciones sin conexión aparecen con un icono Sin conexión  en el panel Proyecto de Adobe Premiere Pro o Adobe Encore DVD. Si está trabajando con una composición sin conexión, puede volver a vincularla a la composición de After Effects original. También puede decidir volver a vincular una composición vinculada a una composición de origen diferente.

Poner sin conexión una composición vinculada dinámicamente (Sólo en Adobe Production Studio)

Puede poner sin conexión una composición vinculada dinámicamente si los recursos del sistema están bajos, para evitar que se reproduzca o previsualice suavemente, o si quiere compartir su proyecto sin tener que abrirlo en un sistema con Production Studio instalado. Al poner una composición sin conexión, se rompe el vínculo dinámico con After Effects y se sustituye la composición vinculada con una composición sin conexión en el panel Proyecto.

En Adobe Encore DVD, pone una composición sin conexión mediante la *transcodificación* (la transcodificación es el proceso mediante el cual Adobe Encore DVD convierte archivos no compatibles con DVD en archivos compatibles con DVD que se graban en el disco).

❖ Seleccione la composición en el panel Proyecto y elija una de las opciones siguientes:

- En Adobe Premiere Pro, seleccione Proyecto > Poner sin conexión.
- En Adobe Encore DVD, seleccione Archivo > Transcodificar ahora.



Puede suprimir temporalmente un clip vinculado en Adobe Premiere Pro seleccionando el clip y eligiendo Clip > Habilitar. Para volver a vincular el clip, seleccione Clip > Habilitar nuevamente (una marca de verificación junto al comando indica que el clip se ha habilitado). Para obtener información acerca de la deshabilitación de clips, consulte la Ayuda de Adobe Premiere Pro.

Restablecimiento del vínculo con una composición vinculada dinámicamente (sólo en Adobe Production Studio)

❖ Realice una de las acciones siguientes:


- En Adobe Premiere Pro, seleccione la composición y elija Proyecto > Vincular medios. En el cuadro de diálogo Importar composición, seleccione un proyecto de After Effects y, a continuación, elija una composición.
- En Adobe Encore DVD, haga clic con el botón derecho en la composición y elija Encontrar recurso. En el cuadro de diálogo Abrir, encuentre la composición que desea vincular y, a continuación, haga clic en Abrir.

Capítulo 9: Transiciones

Descripción general de las transiciones


Acerca de las transiciones

Una transición desplaza una escena de una toma a la siguiente. Por lo general se utiliza un simple corte para desplazarse de toma a toma pero en ocasiones puede hacerse introduciendo y retirando las tomas progresivamente. Adobe Premiere Pro ofrece varias transiciones que pueden aplicarse a las secuencias. Una transición puede ser un efecto sutil de atenuación o un efecto estilizado, como el paso de una página o un movimiento de rotación. Aunque normalmente las transiciones se colocan en una línea de corte entre tomas, también puede aplicarse una transición solamente al principio o al final del clip.

Las transiciones están disponibles en los contenedores Transiciones de vídeo y Transiciones de audio del panel Efectos. Adobe Premiere Pro ofrece varias transiciones: disoluciones, barridos, diapositivas y zooms. Todas esas transiciones se organizan en contenedores  por tipo.



Pueden crearse contenedores personalizados para agrupar los efectos de múltiples maneras. (Consulte “Trabajo con bandejas” en la página 88.)

Para obtener un tutorial sobre transiciones, vaya a Resource Center en el sitio Web de Adobe. Adobe proporciona actualizaciones periódicas del software y la ayuda. Para buscar actualizaciones, haga clic en el botón Abrir cuadro de diálogo Preferencias  en Adobe Help Center y después en Buscar actualizaciones. Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla.

Véase también

“Uso de las transiciones de audio” en la página 180

Flujo de trabajo de las transiciones

Un flujo de trabajo de transición estándar incluye las siguientes fases:

1. Agregar la transición.

Se puede agregar una transición arrastrando su icono desde el panel Efectos a la línea de tiempo, o aplicando la transición predeterminada con un comando o método abreviado de menú.



Se pueden agregar varios clips a la vez a una secuencia, y agregar automáticamente una transición predeterminada entre ellos. (Consulte “Agregación automática de clips a una secuencia” en la página 113.)

2. Cambiar las opciones de la transición.

Haga clic en la transición del panel Línea de tiempo para visualizar sus propiedades en el panel Controles de efectos. Se puede cambiar la duración, la alineación y otras propiedades.

3. Previsualizar la transición.

Reproduzca la secuencia o arrastre el indicador de tiempo actual por la transición para ver el efecto. Si la reproducción no es correcta, pulse Intro para procesar la secuencia.

Controles de clip y transiciones

En la mayoría de los casos las transiciones no deben tener lugar durante la acción principal de una escena. Es por eso que las transiciones funcionan mejor con *controles*: los fotogramas adicionales más allá de los puntos de entrada y salida configurados para el clip.

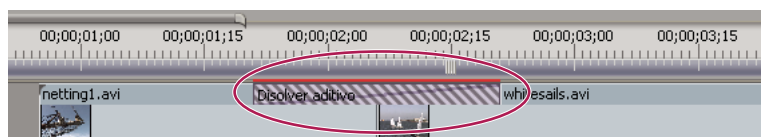
El control entre la hora de inicio del medio y el punto de entrada de un clip a veces se llama *cabeza*, mientras que el control entre el punto de salida y la hora de fin del medio suele llamarse *cola*.



Clip con controles

A. Inicio de medio B. Control C. Punto de entrada D. Punto de salida E. Control F. Fin de medio

En algunos casos es posible que el medio de origen no contenga suficientes fotogramas para los controles del clip. Si se aplica una transición y el control dura demasiado poco para abarcar toda la transición, el sistema avisa de que los fotogramas van a repetirse para cubrir toda la duración. Si decide continuar, la transición aparece en el panel Línea de tiempo con barras de advertencia diagonales.



Transición con fotogramas duplicados



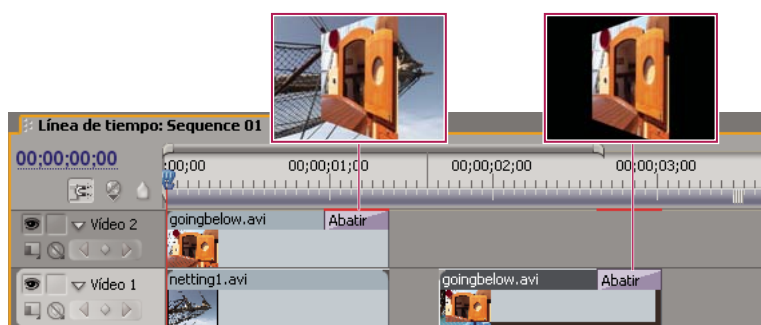
Para obtener los mejores resultados con las transiciones, tome imágenes y capture el medio de origen con controles suficientes que excedan los puntos de entrada y de salida del clip que desea utilizar.

Transiciones de una sola cara y de doble cara

Transiciones son normalmente *de doble cara*: combinan el último material de vídeo o de audio del clip antes del corte con el primer material del clip justo después del corte. Sin embargo, puede aplicarse una transición a un clip individual para que afecte solamente al principio o al final del clip. La transición que se aplica a un único clip se llama *de una sola cara*. El clip puede ser inmediatamente adyacente a otro, o bien estar solo en una pista.

Cuando se utilizan transiciones de una sola cara se tiene más control de la transición del clip. Por ejemplo, se puede crear el efecto de salida del clip utilizando la transición de giro de cubo y hacer que el siguiente clip se desvanezca con disolución de tramado.

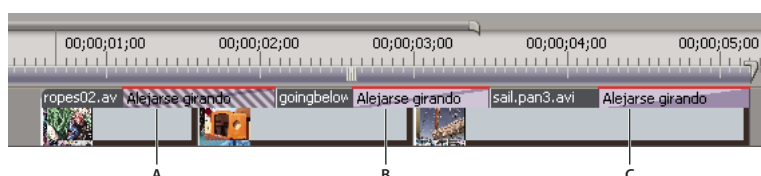
Las transiciones de una sola cara aparecen y desaparecen a partir de un estado transparente, no negro. Independientemente de lo que se encuentre debajo de la transición en el panel Línea de tiempo, aparece en la porción transparente de la transición (porción del efecto que mostraría fotogramas del clip adyacente en una transición de doble cara). Si el clip se encuentra en el vídeo 1 o si no tiene clips por debajo, las porciones transparentes aparecen en negro. Si el clip se encuentra en una pista por encima de otro clip, el inferior aparece durante la transición, haciéndole parecer una transición de doble cara.



Transición de una sola cara con clip por debajo (izquierda), comparada con una transición de una sola cara con nada por debajo (derecha)

💡 Para obtener una transición negra entre clips, debe utilizarse la disolución de paso a negro. Ésta no desvela ningún clip que se encuentre por debajo sino que siempre se desvanece en negro.

En el panel Línea de tiempo o en el panel Controles de efectos, las transiciones de doble cara presentan una línea en diagonal oscura, mientras que las transiciones de una sola cara aparecen divididas en diagonal con una mitad oscura y la otra clara.



Tipos de transiciones

A. Transición de doble cara con fotogramas duplicados B. Transición de doble cara C. Transición de una sola cara

Nota: Si una transición de doble cara debe repetir fotogramas (en lugar de utilizar fotogramas recortados), el icono de la transición contendrá líneas diagonales adicionales. Las líneas abarcan el área donde ha utilizado los fotogramas repetidos. (Consulte “Controles de clip y transiciones” en la página 155.)

Agregar transiciones

Agregar una transición

Para colocar una transición entre dos clips (centrada en la línea de corte), los clips deben encontrarse en la misma pista, sin espacio entre ellos. A medida que se arrastra la transición al panel Línea de tiempo, se puede ajustar la alineación interactivamente. El hecho que los clips tengan o no tengan fotogramas recortados determina cómo se puede alinear la transición al colocarla entre los clips. La forma del puntero cambia para indicar las opciones de alineación a medida que se acerca al corte:


- Si ambos clips contienen fotogramas recortados en el corte, puede centrarse la transición sobre el corte o alinearla en cualquiera de los dos lados para que comience o finalice en el corte.
- Si ninguno de los clips contiene fotogramas recortados, la transición se centra automáticamente sobre el corte y repite el último fotograma del primer clip y el primer fotograma del segundo para abarcar la duración de la transición. Aparecen barras en diagonal en las transiciones que utilizan fotogramas repetidos.
- Si únicamente el primer clip contiene fotogramas recortados, la transición se ajusta automáticamente al punto de entrada del siguiente clip. La transición utiliza los fotogramas recortados del primer clip para la transición y no repite fotogramas del segundo clip.
- Si únicamente el segundo clip contiene fotogramas recortados, entonces la transición se ajusta al punto de salida del primer clip. La transición utiliza los fotogramas recortados del segundo clip para la transición y no repite fotogramas del primer clip.

La duración predeterminada de una transición, tanto de audio como de vídeo, es de 1 segundo. Si una transición contiene fotogramas recortados, pero no suficientes para abarcar la duración de la transición, Adobe Premiere Pro ajusta la duración para adecuarla a los fotogramas. La duración y la alineación de una transición pueden ajustarse después de colocarla.


Agregación de una transición

1 En el panel Efectos, busque la transición que desea aplicar. Tendrá que ampliar el contenedor Transiciones de vídeo y, a continuación, el que contiene la transición que va a utilizar.

2 Para colocar la transición entre dos clips, arrástrela hasta la línea de corte entre los dos clips y suelte el botón del mouse cuando aparezca uno de los siguientes iconos:

Icono Terminar en corte  Alinea el final de la transición hasta el final del primer clip.

Icono Centrar en corte  Centra la transición sobre el corte.

Icono Iniciar en corte  Alinea el principio de la transición con el principio del segundo clip.

***Nota:** Desde el panel Línea de tiempo puede verse el área cubierta por la transición destacada.*

3 Para colocar una transición en un solo corte, pulse Control mientras arrastra la transición en el panel Línea de tiempo. Suelte el mouse cuando vea el icono Terminar en corte o Iniciar en corte.



Al arrastrar una transición a un clip que no sea adyacente a otro, no se necesita realizar la operación Control + arrastrar. La transición se convierte automáticamente en una de una sola cara.

4 Si aparece un cuadro de diálogo con los ajustes de la transición, indique las opciones y haga clic en Aceptar.

Para previsualizar la transición, reproduzca la secuencia o arrastre el indicador de tiempo actual por la transición.

Transiciones predeterminadas

Puede definir una transición de vídeo y una de audio como transiciones predeterminadas y aplicarlas rápidamente entre clips de una secuencia. Los iconos de transición predeterminada aparecen marcados con un contorno rojo en el panel Efectos. Disolución cruzada y Fundido cruzado constante están preconfigurados como transiciones predeterminadas de audio y vídeo.

Si se utiliza otra transición con más frecuencia, puede configurarse como predeterminada. Cuando se modifica el ajuste predeterminado de la transición, se hace para todos los proyectos. El hecho de modificar la transición predeterminada no afecta a las transiciones que ya se hayan aplicado a secuencias.



Si tiene previsto agregar clips a una secuencia y sabe que desea aplicar la transición predeterminada a la mayoría o a todos los clips, considere la utilización del comando Automatizar a secuencia, que coloca la transición de vídeo y audio predeterminada entre todos los clips que agrega. Consulte "Agregación automática de clips a una secuencia" en la página 113.

Agregación de la transición predeterminada entre clips

1 Haga clic en el encabezado de una pista para señalar que se va a agregar la transición.

2 Coloque el indicador de tiempo actual en el punto de edición en el que coinciden los dos clips. Puede utilizar los botones Edición siguiente y Edición anterior de supervisión del programa.

3 Elija Secuencia > Aplicar transición o secuencia de vídeo > Aplicar transición de audio, dependiendo de la pista de destino.

Especificación de una transición predeterminada

1 Elija Ventana > Efectos y amplíe el contenedor Transiciones de vídeo o Transiciones de audio.

2 Seleccione la transición que desea definir como predeterminada.

3 Haga clic en el botón Menú para el panel Efectos.

4 Desde Efectos, seleccione Definir seleccionada como transición predeterminada.

Configuración de la duración de la transición predeterminada

1 Realice una de las acciones siguientes:

- Elija Edición > Preferencias > General.
- Haga clic en el botón del menú del panel Efectos. Elija Duración de la transición predeterminada.

2 Modifique el valor de la Duración de la transición de vídeo predeterminada o de la Duración de la transición de audio predeterminada, y haga clic en Aceptar.

Reemplazo de una transición

❖ Arrastre la nueva transición de vídeo o de audio desde el panel Efectos hasta una transición existente en la secuencia.

Cuando se reemplaza una transición, la alineación y la duración se mantienen. Sin embargo, los ajustes de la transición antigua queda descartada y se reemplaza por los ajustes predeterminados para la nueva transición.

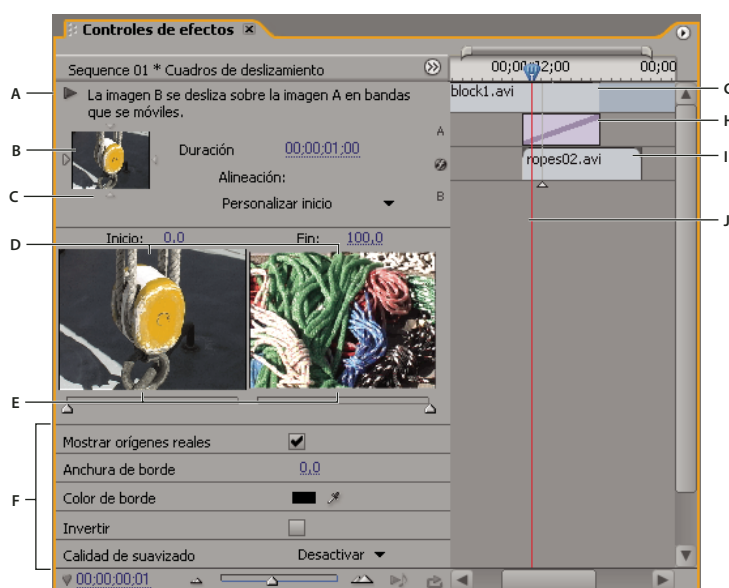
Véase también

“Modificación de los ajustes de transición” en la página 162

Ajustar transiciones

Visualización de transiciones en el panel Controles de efectos

Puede utilizar el panel Controles de efectos para modificar los ajustes de una transición que haya colocado en una secuencia. Los ajustes varían de una transición a otra.



Panel Controles de efectos

A. Botón Reproducir la transición B. Previsualización de la transición C. Selector de borde D. Previsualizaciones del clip E. Deslizadores de inicio y fin F. Opciones G. Clip A (primer clip) H. Transición I. Clip B (segundo clip) J. Indicador del tiempo actual

- Para abrir la transición en el panel Controles de efectos, haga clic en la transición en el panel Línea de tiempo.
- Para mostrar u ocultar la regla de tiempo en el panel Controles de efectos, haga clic en el botón Mostrar/Ocultar vista de línea de tiempo
- Para reproducir la transición en el panel Controles de efectos, haga clic en el botón Reproducir la transición. Esto no afecta a la supervisión del programa.
- Para ver fotogramas del clip o clips actual(es) en el panel Controles de efectos, seleccione Mostrar orígenes actuales.

- Para ver un fotograma específico de la transición en la previsualización pequeña, arrastre el indicador de tiempo actual a la regla de tiempo del panel Controles de efectos.

Nota: No puede utilizar fotogramas clave con las transiciones. Para las transiciones, la vista Línea de tiempo del panel Controles de efectos se utiliza para ajustar su alineación y duración.

Véase también

“Modificación de los ajustes de transición” en la página 162

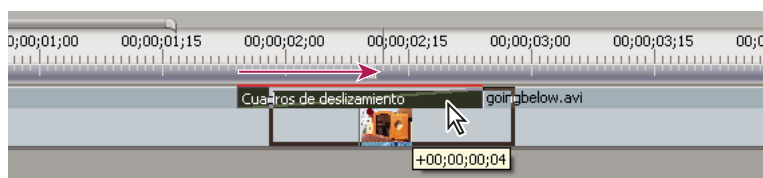
Ajuste de la alineación de las transiciones

Se puede modificar la alineación de una transición situada entre dos clips, tanto en el panel Línea de tiempo como en el panel Controles de efectos. Las transiciones no deben estar ni centradas y estrictamente alineadas con el corte. La transición puede arrastrarse para colocarla sobre el corte.

Nota: No se puede convertir una transición de doble cara a una de una sola cara. Si se re-alinea una transición de doble cara al principio o al final de un clip, utilizará los controles del clip adyacente.

Alineación de una transición en el panel Línea de tiempo

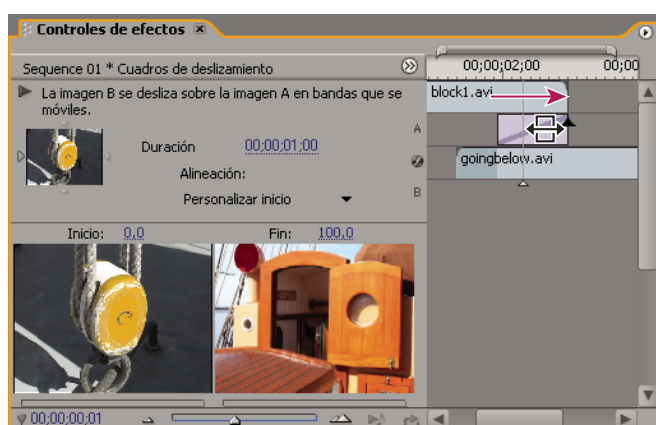
- 1 Desde el panel Línea de tiempo, aplique un zoom para ver la transición con claridad.
- 2 Arrastre la transición sobre el corte para cambiar su posición.



Arrastrar la transición en el panel Línea de tiempo para cambiar su posición

Alineación de una transición con el panel Controles de efectos

- 1 Haga doble clic en la transición en el panel Línea de tiempo para abrir el panel Controles de efectos.
 - 2 Si la regla de tiempo de controles de efecto no está visible, haga clic en el botón Mostrar/Ocultar vista de línea de tiempo en el panel Controles de efecto.
 - 3 En la regla de tiempo Controles de efectos, coloque el puntero sobre el centro de la transición hasta que aparezca el icono Deslizar transición ; a continuación, arrastre la transición. Para llevar a cabo un mayor control, aumente la regla de tiempo.
- Para colocar toda la transición en el clip anterior al punto de edición, arrastre la transición a la izquierda para alinear su fin al punto de edición.
 - Para colocar toda la transición en el clip siguiente al punto de edición, arrastre la transición a la derecha para alinear su principio al punto de edición.
 - Para colocar porciones desiguales de la transición en cada clip, arrastre la transición ligeramente hacia la derecha o la izquierda. Para llevar a cabo un mayor control, aplique un zoom a la regla de tiempo.



Arrastrar la transición a la regla de tiempo Controles de efectos

💡 También se puede elegir una opción del menú emergente *Alineación*, en el panel *Controles de efectos*. Aparece *Personalizar inicio* como opción del campo *Alineación*, sólo cuando se arrastra la transición a una ubicación personalizada sobre el corte.

Movimiento de un corte y una transición a la vez

Se puede ajustar la ubicación del corte en el panel *Controles de efectos*. Al mover la línea de corte se modifican los puntos de entrada y salida de los clips, aunque ello no afecta a la longitud de la película. A medida que desplaza el corte, la transición se mueve con él.

Nota: El corte no puede desplazarse más allá del final de un clip. Si ninguno de los clips tiene fotogramas recortados que se extiendan más allá del corte, no podrá cambiar la posición del corte.

- 1 Haga doble clic en la transición en el panel *Línea de tiempo* para abrir el panel *Controles de efectos*.
- 2 Si la regla de tiempo de controles de efecto no está visible, haga clic en el botón *Mostrar/Ocultar vista de línea de tiempo* en el panel *Controles de efecto*.
- 3 En la regla de tiempo *Controles de efectos*, coloque el puntero sobre la transición, en la línea vertical delgada que marca el corte. El puntero cambia del icono *Deslizar transición* al icono *Editar rizo* .
- 4 Arrastre el corte como desee. (El corte no puede desplazarse más allá de cualquier final del clip).

Cambiar la duración de la transición

La duración de la transición puede editarse en el panel *Línea de tiempo* o en el panel *Controles de efectos*.

Para aumentar la duración de una transición, es necesario que uno o ambos clips tengan suficientes fotogramas recortados para que quepa una transición más larga. (Consulte “*Controles de clip y transiciones*” en la página 155.)

Modificación de la duración de la transición en el panel *Línea de tiempo*

❖ En la línea de tiempo, coloque el puntero sobre el final de la transición hasta que aparezca el icono *Definir entrada* o *Definir salida* , y arrastre.

Modificación de la duración de transición en el panel *Controles de efecto*

- 1 Haga doble clic en la transición en el panel *Línea de tiempo* para abrir el panel *Controles de efectos*.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - En la regla de tiempo *Controles de efectos*, coloque el puntero sobre la transición hasta que aparezca el icono *Recortar punto de entrada* o *Recortar punto de salida* , y arrastre. (Si no puede ver la regla de tiempo *Controles de efectos*, haga clic en el botón *Mostrar/Ocultar vista de línea de tiempo* del panel *Controles de efectos*.)

- Arrastre el valor de Duración, o selecciónelo y escriba uno nuevo. El cambio de la transición depende de la opción de alineación seleccionada:

Centrar en corte o Personalizar inicio Los puntos de inicio y final de la transición se mueven de igual modo pero en direcciones opuestas.

Iniciar en corte Sólo se mueve el final de la transición.

Terminar en corte Sólo se mueve el principio de la transición.

Definición de la duración predeterminada para las transiciones

La duración predeterminada de una transición es inicialmente de 1 segundo para vídeo y 1 segundo para audio. Si se modifica el valor predeterminado, el nuevo ajuste no afecta a las transiciones que ya se han colocado.

- 1 Elija Edición > Preferencias > General.
- 2 Cambie el valor de duración predeterminada de transición de vídeo o duración predeterminada de transición de audio y, después, haga clic en Aceptar.

Cambio de la posición del centro de una transición

Algunas transiciones, como Iris circular, están colocadas alrededor de un centro. Cuando el centro de una transición puede cambiarse de posición, arrastre un pequeño círculo en el área de previsualización A del panel Controles de efectos.

- 1 Haga clic en la transición en el panel Línea de tiempo para abrir el panel Controles de efectos.
- 2 En el área de previsualización A del panel Controles de efectos, arrastre el círculo pequeño para cambiar la posición del centro de la transición. (No todas las transiciones tienen un punto central ajustable).



Centro predeterminado (izquierda) y centro en otra posición (derecha)

Modificación de los ajustes de transición

- 1 En el panel Línea de tiempo, haga clic en una transición para seleccionarla.
- 2 En el panel Controles de efectos, configure:

Selectores de borde Modifique la orientación o la dirección de la transición. Haga clic en la flecha del selector de borde de la miniatura de la transición. Por ejemplo, la transición Pantalla opaca se puede orientar en vertical o en horizontal. Una transición no tiene selectores de borde si tiene una orientación o si ésta no es de aplicación.

Deslizadores de inicio y de fin Definen el porcentaje de la transición que está completa al principio y al final de la misma. Mantenga pulsada la tecla Mayús para desplazar los deslizadores de inicio y de fin al mismo tiempo.

Mostrar orígenes reales Muestra los fotogramas de inicio y de fin de los clips.

Anchura de borde Ajusta la anchura del borde opcional en la transición. El borde predeterminado es Ninguno. Algunas transiciones carecen de bordes.

Color de borde Especifica el color del borde de la transición. Haga doble clic en la muestra de color o utilice el cuentagotas para elegir el color.

Invertir Reproduce la transición hacia atrás. Por ejemplo, la transición Barrido de reloj se reproduce en el sentido contrario a las agujas del reloj.

Calidad de suavizado Ajusta la suavidad de los bordes de la transición.

Personalizado Permite cambiar ajustes específicos de la transición. La mayoría de las transiciones no tienen ajustes personalizados.

Transiciones personalizables

Utilización de una imagen como máscara de transición

Puede utilizarse una imagen de mapa de bits en blanco y negro como máscara de transición en la que la imagen A reemplaza el negro de la máscara y la imagen B reemplaza el blanco. Si utiliza una imagen de escala de grises para la máscara, los píxeles con 50% o más de gris se convertirán en negro, y los píxeles con menos del 50% de gris se convertirán en blanco.



La imagen sirve de máscara para crear una transición.

- 1 En el panel Efectos, amplíe el contenedor Transiciones de vídeo y Efectos especiales.
- 2 Arrastre la transición de máscara de imagen del contenedor de efectos especiales hasta un punto de edición entre clips en el panel Línea de tiempo.
- 3 Haga clic en Seleccionar imagen y doble clic en el archivo de imagen que desea utilizar como máscara de transición. La imagen se mostrará en el cuadro de diálogo Ajustes de máscara de imagen. Haga clic en Aceptar.

Nota: Para modificar la imagen utilizada para la máscara, haga clic en Personalizar en el panel Controles de efectos.

Para previsualizar la transición, arrastre el indicador de tiempo actual por la transición en el panel Línea de tiempo.

Creación de una transición de Barrido de degradado

Adobe Premiere Pro puede utilizar una imagen en escala de grises como barrido de degradado. En un barrido de degradado, la imagen B llena el área negra de la imagen en escala de grises y, a continuación, aparece en cada nivel de gris a medida que la transición progresa hasta que el área blanca es transparente.

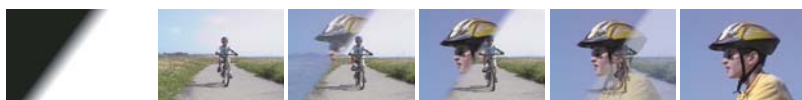


Imagen de origen del barrido de degradado (primera por la izquierda) y transición resultante

- 1 En el panel Efectos, amplíe el contenedor transiciones de vídeo y el de barrido de degradado.
- 2 Arrastre la transición de barrido de degradado desde el contenedor Barrido hasta un punto de edición entre clips en el panel Línea de tiempo.
- 3 Haga clic en Seleccionar imagen y doble clic en el archivo que desea utilizar como barrido de degradado. La imagen se mostrará en el cuadro de diálogo Ajustes de barrido de gradiente.
- 4 Ajuste la suavidad de los bordes de la transición arrastrando el deslizador de suavizado. A medida que lo arrastra hacia la derecha, la imagen A va apareciendo a través de la imagen B. Haga clic en Aceptar.

Nota: Para modificar la imagen de degradado o la suavidad, haga clic en Personalizar en el panel Controles de efectos.

Para previsualizar la transición, arrastre el indicador de tiempo actual por la transición en el panel Línea de tiempo.

Utilización de la transición de giro de tarjeta

- 1 En el panel Efectos, amplíe el contenedor transiciones de vídeo y el de transiciones GPU.
- 2 Arrastre la transición de giro de tarjeta desde el contenedor de transiciones GPU hasta un punto de edición entre clips del panel Línea de tiempo.
- 3 En el panel Controles de efectos, haga clic en personalizar y defina las opciones de la transición:

Filas y Columnas Indican el número de filas y de columnas en las que se divide la pantalla para el giro.

Voltear orden Indica cómo girar lo rectángulos. Como en un tablero de ajedrez o en espiral, por ejemplo.

Eje de giro Indica si los rectángulos deben girar en vertical o en horizontal.

Capítulo 10: Audio

Uso del audio

Acerca del audio

Adobe Premiere Pro permite editar audio, agregarle efectos y mezclar tantas pistas de audio en una secuencia como su equipo pueda manejar. Las pistas pueden contener canales mono, estéreo o 5.1 envolvente.

Para trabajar con audio en Premiere Pro, primero debe importarlo al proyecto o grabarlo directamente en una pista. Es posible importar clips de audio o de vídeo que contengan audio. Los clips pueden contener distintos números de canales: mono (un canal de audio), estéreo (dos canales de audio) o 5.1 envolvente (5 canales de audio más un canal de audio de efectos de baja frecuencia adicional).

Cuando los clips de audio ya están en el proyecto, es posible agregarlos a una secuencia y editarlos como si se tratara de clips de vídeo. También se pueden ver las formas de onda de los clips de audio y recortarlas en el Monitor de origen antes de agregar el audio a una secuencia. Se pueden definir los ajustes de volumen y de panorámica/equilibrio de las pistas de audio directamente en los paneles Línea de tiempo o Controles de efectos, o bien utilizar el Mezclador de audio para llevar a cabo modificaciones de mezclado en tiempo real. También es posible agregar efectos a clips de audio en una secuencia. Si está preparando una mezcla compleja con varias pistas, considere la idea de organizarlas en submezclas y secuencias anidadas.



Si dispone de Adobe Audition 2.0, puede utilizar el comando Editar en Adobe Audition para enviar un archivo de audio a Adobe Audition para su edición avanzada.

Véase también

“Acerca de la grabación de audio” en la página 176

“Ajuste de la ganancia y el volumen” en la página 178

“Acerca de los canales en clips de audio” en la página 166

“Definición de los puntos de entrada y de salida de audio de muestra” en la página 136

“Acerca de la edición de audio en Adobe Audition” en la página 192

Acerca de las pistas de audio en una secuencia

Una secuencia de Adobe Premiere Pro puede contener cualquier combinación de las siguientes pistas de audio:

Mono (monofónica) Contiene un canal de audio.

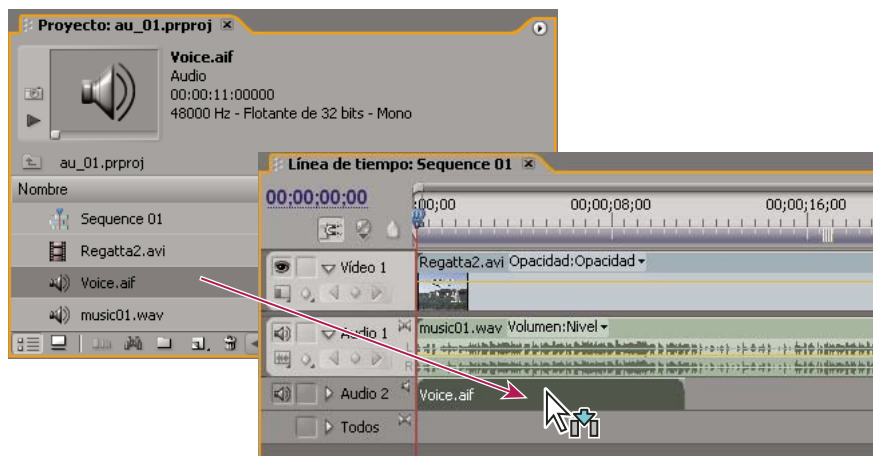
Estéreo Contiene dos canales de audio (izquierdo y derecho).

5.1 Contiene tres canales de audio frontales (izquierdo, central y derecho), dos canales de audio traseros o envolventes (izquierdo y derecho) y un canal de audio de efectos de baja frecuencia (LFE) dirigido a un altavoz de graves.

Cabe la posibilidad de agregar o eliminar pistas en cualquier momento. Una vez creada una pista, no se puede modificar el número de canales que utiliza. Una secuencia siempre contiene una pista maestra que controla la salida combinada para todas las pistas de la secuencia. El formato de pista maestra se especifica en las opciones de Secuencia por defecto del cuadro de diálogo Ajustes del proyecto (elija Proyecto > Ajustes del proyecto > Secuencia por defecto). El cuadro de diálogo Ajustes del proyecto también especifica el número predeterminado de pistas de audio de una secuencia y el número de canales de las pistas de audio predeterminadas.

La secuencia de audio puede contener dos tipos de pistas. Las pistas de *audio* convencionales contienen audio. Las pistas *submezcla* reproducen las señales combinadas de las pistas dirigidas a ellas. Las pistas submezcla son útiles para administrar mezclas y efectos.

Aunque cada secuencia se crea con un número predeterminado de pistas de audio en el panel Línea de tiempo, Adobe Premiere Pro crea automáticamente nuevas pistas de audio a medida que resultan necesarias. Esto es muy útil si el número de clips de audio que está acumulando supera el número de pistas disponibles en una secuencia, o si el número de canales de un clip de audio no se corresponde con el número de canales de las pistas de audio predeterminadas.



Adobe Premiere Pro crea una nueva pista de audio que se corresponde con el formato del canal de un clip arrastrado hasta el panel Línea de tiempo.

Véase también

“Ajustes generales” en la página 22

“Uso de submezclas” en la página 183

“Agregación de pistas” en la página 105

“Eliminación de pistas” en la página 106

“Cambio del nombre de una pista” en la página 106

Acerca de los canales en clips de audio

Los clips pueden contener un canal de audio (mono), dos canales de audio (izquierdo y derecho, es decir, estéreo), o 5 canales de audio envolvente con un canal de audio de efectos de baja frecuencia (5.1 envolvente). Aunque una secuencia admite cualquier combinación de clips, todo el audio se mezcla en el formato de la pista (mono, estéreo o 5.1 envolvente) de la pista maestra.

Adobe Premiere Pro permite modificar el formato de la pista (el grupo de canales de audio) en un clip de audio. Por ejemplo, es posible que desee aplicar efectos de audio de otra manera a los canales individuales de un clip estéreo o 5.1 envolvente. Puede modificar el formato de la pista en clips estéreo o 5.1 envolvente para que el audio se coloque en pistas mono separadas cuando se agregan clips a la secuencia.

Nota: Solamente se puede modificar el formato de la pista de un clip maestro antes de agregar el clip a una secuencia.

Adobe Premiere Pro también permite reasignar los canales o pistas de salida para los canales de audio de un clip. Por ejemplo, se puede reasignar el canal de audio izquierdo de un clip estéreo para que salga por el canal derecho.

Véase también

“Visualización y ocultación de las formas de onda de audio en una pista de audio” en la página 104

“División de los canales de un clip de audio” en la página 173

“Asignación de canales de audio” en la página 172

Mezcla de pistas y clips de audio

Mezclar consiste en fusionar y ajustar los sonidos que incluyen audio en una secuencia. Una secuencia puede contener varios clips de audio en una o más pistas de audio. Las acciones que se llevan a cabo al mezclar audio pueden aplicarse a varios niveles en una secuencia. Por ejemplo, puede aplicar un valor de nivel de audio a un clip y otro valor a la pista que lo contiene. Además, si una pista que es en realidad una secuencia anidada, es posible que contenga cambios de volumen y efectos aplicados a las pistas de la secuencia de origen. Los valores aplicados a todos esos niveles se combinan para la mezcla final.

Para modificar un clip de audio, se puede aplicar un efecto al propio clip o a la pista que lo contiene. Intente aplicar efectos de manera planificada y sistemática para evitar ajustes redundantes o conflictivos en el mismo clip.

Véase también

“Grabación de una fuente analógica” en la página 71

“Aplicación de efectos de audio a clips” en la página 187

Orden de procesamiento para audio

A medida que se editan secuencias, Adobe Premiere Pro procesa el audio en el siguiente orden, de principio a fin:

- Ajustes de ganancia aplicados a clips mediante el comando Clip > Opciones de audio > Ganancia de audio.
- Efectos aplicados a clips.
- Ajustes de pista, que se procesan en el siguiente orden: efectos preatenuadores, envíos preatenuadores, silenciar, atenuar, medir, efectos postatenuadores, envíos postatenuadores y posición de panorámica/equilibrio.
- Siga el volumen de salida de izquierda a derecha en el Mezclador de audio, desde las pistas de audio a las pistas de submezcla y terminando en la pista maestra.

Nota: El trazado predeterminado de la señal puede modificarse mediante envíos o la modificación de los ajustes de salida de la pista.

Véase también

“Envío de una pista a una submezcla” en la página 185

Espacio de trabajo de audio

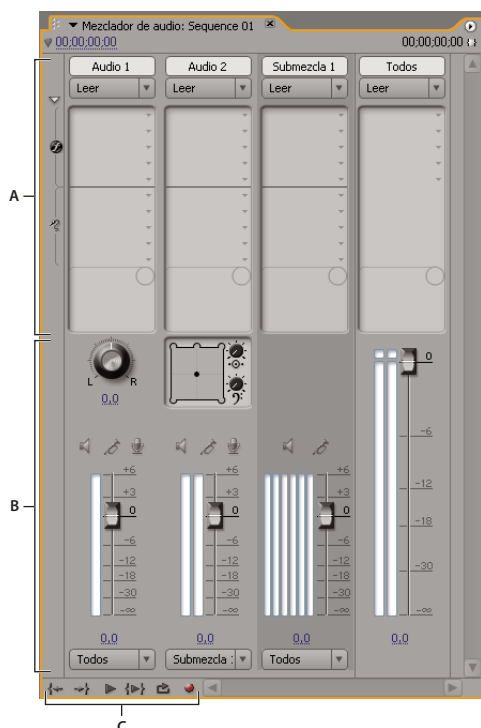
Adobe Premiere Pro tiene un espacio de trabajo Audio preconfigurado con los paneles dispuestos para que las tareas de audio resulten cómodas.

Para abrir el espacio de trabajo, elija Ventana > Espacio de trabajo > Audio.



Puede modificar la organización del panel y elegir Ventana > Espacio de trabajo > Guardar espacio de trabajo para guardar la nueva configuración como su espacio de trabajo de audio. Debe indicar un nombre para ese espacio de trabajo en el cuadro de diálogo Guardar espacio de trabajo antes de hacer clic en el botón Guardar.

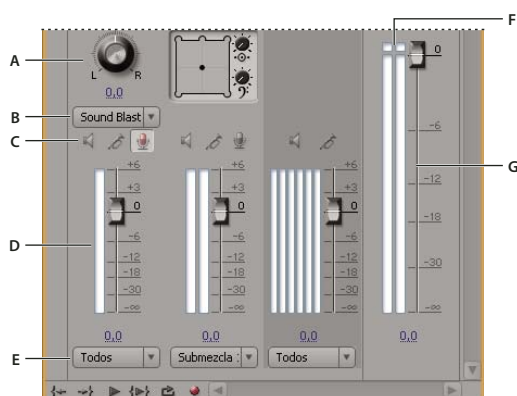
Audio Mezclador



Mezclador de audio

A. Área de pistas B. Área de controles C. Controles de reproducción

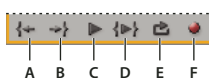
En el Mezclador de audio se pueden realizar ajustes mientras se escuchan pistas de audio y se ven pistas de vídeo. Cada pista del Mezclador de audio corresponde a una pista de la línea de tiempo de la secuencia activa y muestra las pistas de audio de la línea de tiempo en una disposición de consola de audio. Cada pista está etiquetada cerca de la parte superior del Mezclador de audio y, para cambiar el nombre de una pista, basta con hacer doble clic en el nombre. También se puede utilizar el Mezclador de audio para grabar audio directamente en las pistas de una secuencia.



Audio Mezclador

A. Control de panorámica/equilibrio B. Canal de entrada de pista C. Botones Silenciar pista/Pista Solo/Habilitar pista para grabación D. Medidores de VU y atenuadores E. Asignación de salida de pista F. Indicador de clips G. Medidor y atenuador de VU maestros

De forma predeterminada, el Mezclador de audio muestra todas las pistas de audio y el atenuador maestro; además, los medidores de VU supervisan los niveles de las señales de salida. El Mezclador de audio representa las pistas de la secuencia activa solamente, no las pistas de todo el proyecto. Si desea crear una mezcla de proyecto maestro a partir de varias secuencias, configure una secuencia maestra y anide el resto.

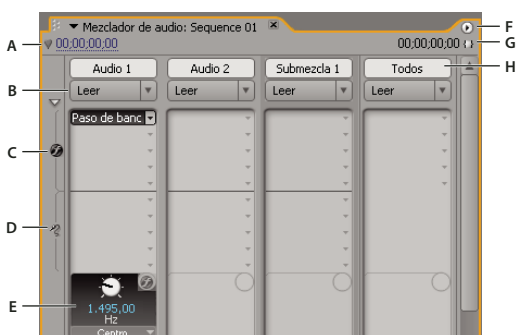


Controles de reproducción del mezclador de audio

A. Ir a punto de entrada B. Ir a punto de salida C. Reproducir/Conmutar detener D. Reproducir de entrada a salida E. Bucle F. Grabar

Puede abrirse un panel de medidores de audio aparte, que se acopla en cualquier lugar del espacio de trabajo, para supervisar el audio constantemente incluso cuando no se ve todo el Mezclador de audio o cuando la sección Atenuador maestro está fuera del campo de visión. El panel de medidores de audio refleja la visualización de audio de los medidores maestros del Mezclador de audio. No muestra la salida de audio del panel Captura, del Monitor de origen ni del Monitor de referencia.

Si aplica un efecto plugin VST a una pista en el Mezclador de audio, puede hacer doble clic en el efecto del panel Efectos y envíos para abrir una ventana de edición de VST aparte con los controles de opciones.



Mezclador de audio

A. Código de tiempo B. Modo de automatización C. Efectos D. Envíos E. Opción de efecto o envío F. Menú de la ventana G. Duración del programa entrada/salida H. Nombre de pista

Véase también

“Grabación de una fuente analógica” en la página 71

“Uso de efectos VST” en la página 189

Modificación del Mezclador de audio

❖ Elija cualquiera de las siguientes opciones del menú Mezclador de audio:

- Para mostrar u ocultar determinadas pistas, seleccione Mostrar/Ocultar pistas, utilice las opciones para marcar las pistas que desea visualizar y haga clic en Aceptar.
- Para visualizar los niveles de entrada de hardware en los medidores VU (no hay niveles de pista en Adobe Premiere Pro), seleccione Sólo entradas de medidor. Con esta opción activada, se puede seguir controlando el audio en Adobe Premiere Pro para todas las pistas que no se van a grabar.
- Para visualizar el tiempo en unidades de audio en lugar de en fotogramas de vídeo, seleccione Unidades de audio. Puede especificar si desea visualizar las unidades de audio o los milisegundos mediante la modificación de la opción Formato de visualización en el cuadro de diálogo Proyecto > Ajustes del proyecto > General. La opción Unidades de audio afecta a las visualizaciones de tiempo en el Mezclador de audio, el panel Programa y el panel Línea de tiempo.
- Para visualizar el panel de efectos y envíos, haga clic en el triángulo Mostrar/Ocultar efectos y envíos, situado a la izquierda del Mezclador de audio. Para agregar un efecto o un envío, haga clic en el triángulo Selección de efecto o Enviar selección de asignaciones del panel Efectos y envíos y, a continuación, realice su selección en el menú emergente.

Nota: Si no puede ver todas las pistas que deberían visualizarse, quizás es porque se encuentran más allá de los bordes del Mezclador de audio. Redimensione el Mezclador de audio o desplácese horizontalmente.

Supervisión de pistas específicas en el Mezclador de audio

❖ Haga clic en el botón Pista Solo para las pistas correspondientes.

Solamente las pistas que tengan el botón Pista Solo habilitado se supervisan durante la reproducción.

Nota: También se puede silenciar una pista mediante el botón Silenciar pista. Sin embargo, utilice el icono del altavoz de la línea de tiempo para controlar las pistas que se van a escuchar durante la edición, y reserve el botón Silenciar pista para el control automático.

Apertura de un panel de medidores de audio independiente

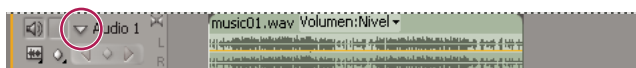
❖ Elija Ventana > Medidores de maestro de audio.

Visualización de datos de audio

Para ayudarle a visualizar y editar los ajustes de audio de un clip o una pista, Adobe Premiere Pro ofrece diversas vistas de los mismos datos de audio. Es posible ver y editar valores de volumen o de efectos para pistas o clips en el Mezclador de audio o en el panel Línea de tiempo. Compruebe que la visualización de la pista esté definida en Mostrar fotogramas clave de pista o Mostrar volumen de pista.

Además, las pistas de audio del panel Línea de tiempo contienen formas de onda, es decir, representaciones visuales del audio del clip a través del tiempo. La altura de la forma de onda muestra la amplitud (volumen alto o bajo) del audio: cuanto mayor es la forma de onda, más alto es el sonido. Visualizar las formas de onda de una pista de audio resulta útil para localizar un audio específico en un clip.

Para visualizar una forma de onda, amplíe la pista de audio haciendo clic en el triángulo que se encuentra junto al nombre de la pista de audio.



Al hacer clic en el triángulo se amplía la pista de audio para mostrar la forma de onda de audio.

Véase también




“Audio Mezclador” en la página 168

“Acerca del panel Línea de tiempo” en la página 100

Visualización de clips de audio

Es posible ver los gráficos temporales de Volumen, Silenciar o Panorámica de un clip de audio, así como su forma de onda, en el panel Línea de tiempo. También puede ver un clip de audio en el Monitor de origen, algo muy útil para configurar puntos de entrada y salida precisos. Asimismo, se pueden ver los tiempos de secuencia en unidades de audio en lugar de en fotogramas, algo muy útil para editar audio a intervalos menores que los fotogramas.

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para ver la forma de onda de audio de un clip en el panel Línea de tiempo, haga clic en el triángulo que se encuentra a la izquierda del nombre de la pista de audio y haga clic en el icono Definir estilo de visualización , situado debajo del icono Conmutar salida de pista . A continuación, elija Mostrar forma de onda.
- Para ver un clip de audio en el Monitor de origen cuando el clip se encuentra en el panel Línea de tiempo, haga doble clic en el clip.
- Para ver un clip de audio en el Monitor de origen cuando el clip se encuentra en el panel Proyecto, arrastre el clip al Monitor de origen. Si un clip contiene vídeo y audio, puede ver el audio en el Monitor de origen si hace clic en el botón Conmutar Capturar audio y vídeo repetidas veces hasta que muestra el icono Capturar audio .

Visualización del tiempo en las unidades de audio


❖ En el Mezclador de audio, el Monitor de programa, el Monitor de origen o el panel Línea de tiempo, elija Unidades de audio en el menú.



Para ver más detalles al visualizar una forma de onda de audio en el panel Línea de tiempo, aumente la altura de la pista.
Para ver más información de tiempo, visualícelo en unidades de audio.

Ajustes de audio rápidos

Aunque Adobe Premiere Pro incluye un mezclador de audio con todas las funciones, a veces no se necesitan todas las opciones. Por ejemplo, imagine que está creando un montaje inicial a partir de vídeo y audio capturados juntos de metraje DV con salida a pistas estéreo. En ese caso, siga las pautas siguientes:

- Empiece con los contadores maestros y el atenuador de volumen del Mezclador de audio. Si el audio se encuentra demasiado por debajo de 0 dB o demasiado por encima (aparece el indicador rojo), ajuste el nivel de clips o de pistas según sea necesario.
- Para silenciar una pista temporalmente, utilice el botón Silenciar pista del Mezclador de audio o el icono Conmutar salida de pista  del panel Línea de tiempo. Para silenciar temporalmente otras pistas, utilice el botón Solo del Mezclador de audio.
- Siempre que lleve a cabo ajustes de audio, determine si el cambio debe aplicarse a toda la pista o a clips individuales. Audio pistas y los clips de audio no se editan de la misma forma.
- Utilice los comandos Mostrar/Ocultar pistas del menú Mezclador de audio para visualizar solamente la información que desee ver y ahorrar espacio en la pantalla. Si no utiliza efectos y envíos, puede ocultarlos si hace clic en el triángulo que se encuentra a la izquierda del Mezclador de audio.

Véase también

“Ajuste de la ganancia y el volumen” en la página 178

“Mezcla de pistas y clips de audio” en la página 167

Uso de clips, canales y pistas

Extracción de audio desde un clip

Puede extraer audio de clips que contengan audio y generar nuevos clips de audio maestros en el proyecto. Los clips maestros originales se conservan. Todos los ajustes de asignación de canales de origen, ganancia, velocidad, duración e interpretación de material de archivo a clips maestros originales se aplica a los clips de audio recién extraídos.

- 1 Seleccione uno o más clips que contengan audio en el panel Proyecto.
- 2 Elija Clip > Opciones de audio > Extraer audio.

Adobe Premiere Pro genera nuevos archivos de audio que contienen el audio extraído. La palabra “Extraído” se agrega al final de los nombres de los archivos correspondientes a los nuevos clips de audio.

Procesamiento y reemplazo de audio en una secuencia

Se puede seleccionar un clip de audio en una secuencia y generar un nuevo clip de audio que reemplace al seleccionado. El nuevo clip de audio contiene todas las modificaciones y los efectos aplicados al clip de secuencia original. Si se recortó el clip de secuencia original, el nuevo clip contiene sólo el audio recortado, en lugar de todo el audio del clip maestro original.

- 1 Seleccione un clip de audio de una secuencia.
- 2 Elija Clip > Opciones de audio > Procesar y reemplazar.

Se crea un nuevo clip de audio que reemplaza al clip seleccionado. El clip maestro (ya sea un clip de audio o un clip de vídeo que contenga audio) del panel Proyecto permanece invariable.

Asignación de canales de audio

Cabe la posibilidad de definir la manera en que el audio de un clip se asigna a canales y pistas de audio cuando el clip se agrega a una secuencia o cuando se visualiza en el Monitor de origen. La asignación se aplica a los clips del panel Proyecto mediante el comando Asignaciones de canales de origen. Existe la posibilidad de aplicar el comando a varios clips maestros. Cuando se aplica, los siguientes controles están disponibles en el cuadro de diálogo Asignaciones de canales de origen:

Formato de pista Define el tipo de pista en el que se agrupan los canales de audio del clip: mono, estéreo, mono como estéreo o 5.1 envolvente. Cuando modifica el formato de la pista de un clip maestro de estéreo o 5.1 envolvente a mono, Adobe Premiere Pro asigna cada canal a una pista mono aparte. Cuando agrega el clip a una secuencia, los clips de pistas mono independientes se vinculan. Para obtener más información acerca de los vínculos entre varios clips, consulte “Vínculo de varios clips de audio” en la página 174.

Habilitar Habilita o deshabilita un canal de origen de audio. Cuando se agrega un clip a una secuencia, solamente los canales habilitados se agregan al panel Línea de tiempo. Deshabilitar un canal de origen también impide intercambiar su canal de salida con otro canal de origen.

Canal de origen Enumera los canales originales del audio del clip.

Pista Muestra el orden de los canales en el panel Línea de tiempo.

***Nota:** Debajo de la pista, los números no se correlacionan con los números de pista de audio actuales.*

Canal Muestra el tipo de canal al que está asignado el canal de origen.

Botón y deslizador de reproducción Permiten previsualizar el audio del canal de origen seleccionado. Es posible previsualizar un canal de origen tanto si está habilitado como si no. El botón y el deslizador de reproducción no están disponibles si se aplica el comando Asignaciones de canales de origen a varios clips maestros.

Se deberían asignar los canales de audio de origen antes de agregar un clip a una secuencia. Si se aplica el comando Asignaciones de canales de origen a un clip maestro agregado a una secuencia, sólo se pueden intercambiar las pistas y los canales de salida entre canales de origen. Los controles Formato de pista y Habilitar no están disponibles. Esto impide que la configuración general del clip maestro se desincronice con las copias del clip maestro que ya se encuentran en una secuencia.

Asignación de los canales de audio de un clip

Adobe Premiere Pro permite especificar cómo se asigna el audio de un clip a los canales en pistas de audio.

1 Seleccione uno o más clips que contengan audio en el panel Proyecto y elija Clip > Opciones de audio > Asignaciones de canales de audio.

***Nota:** Si va a seleccionar más de un clip de audio, asegúrese de que el formato de la pista sea el mismo en todos los clips seleccionados.*

2 En el cuadro de diálogo Asignaciones de canales de origen, realice una de las siguientes acciones:

- Para asignar el audio a un formato de pista diferente, haga clic en el formato que desee (Mono, Estéreo, Mono como estéreo o 5.1).
- Para habilitar o deshabilitar un canal de audio; seleccione o anule la selección de la opción Habilitar para un canal de origen. Cuando se agrega un clip a una secuencia, solamente los canales habilitados se agregan al panel Línea de tiempo.
- Para asignar un canal de origen a una pista o un canal de salida diferentes, arrastre el icono de la pista o del canal de una fila de canal de origen a otra. Así se intercambian los canales o las pistas de salida para los dos canales de origen.

***Nota:** Cuando se visualiza un clip con canales de origen reasignados en el panel Controles de efectos, las pistas aparecen en orden ascendente pero sus canales de origen asociados vienen determinados por la asignación.*

- Para asignar menos de 6 canales de origen a los canales de salida de audio 5.1 envolvente, arrastre el icono del canal de una fila de canal de origen a otra, o haga clic en el icono de canal 5.1 hasta que el canal de origen quede asignado al canal de salida que desee.
- Para previsualizar el audio en un canal, seleccione el canal de origen y haga clic en el botón de reproducir, o bien utilice el deslizador.

3 Haga clic en Aceptar para aplicar las asignaciones de canal de origen al audio del clip.

Formatos de pistas para asignar canales de audio de origen

Mono Asigna los canales de audio de origen para que se coloquen en pistas de audio mono independientes cuando el clip se agrega a una secuencia. Se puede aplicar el formato de pista Mono a clips que contengan cualquier número de canales de audio.

Estéreo Asigna los canales de audio de origen para que los canales emparejados se coloquen en pistas de audio estéreo independientes cuando el clip se agrega a una secuencia. Se puede aplicar el formato de pista Estéreo a clips que contengan cualquier número de canales de audio. Sin embargo, si el clip no tiene un número de canales par, se crea un canal con silencio y se empareja con el impar cuando el clip se agrega a una secuencia.

Mono como estéreo Asigna los canales de audio de origen para que se coloquen en pistas de audio estéreo independientes cuando se agrega un clip a una secuencia. Adobe Premiere Pro duplica el audio de los canales de origen mono y lo coloca en los canales izquierdo y derecho de las pistas estéreo. Puede aplicar el formato Mono como estéreo a los clips que contengan cualquier número de canales de audio.

5.1 Asigna los canales de audio de origen para que uno o más grupos de seis canales se coloquen en canales de audio 5.1 envolvente independientes cuando el clip se agrega al panel Línea de tiempo. Si el número de canales de origen no es múltiplo de 6, Adobe Premiere Pro crea una pista de audio 5.1 envolvente con silencio en uno o más canales cuando el clip se agrega al panel Línea de tiempo.

Véase también

“Asignación de salida de audio” en la página 177

División de los canales de un clip de audio

El comando Salida a mono crea clips de audio mono a partir del audio estéreo o 5.1 envolvente de un clip. Dividir un clip estéreo supone la obtención de dos clips de audio mono: uno para cada canal. Dividir un clip 5.1 envolvente supone la obtención de 6 clips de audio mono: cinco canales más el canal LFE. El clip maestro original siempre se conserva.

1 En el panel Proyecto, seleccione un clip que contenga audio estéreo o 5.1 envolvente.

2 Elija Clip > Opciones de audio > Salida a mono.

Los archivos resultantes reciben nombres que reflejan el del clip original, seguido por los nombres de los canales. Por ejemplo, un clip de audio estéreo que se llame Zoom se convierte en dos archivos llamados Zoom izquierdo y Zoom derecho.



El comando Salida a mono no crea clips vinculados entre sí. Si desea crear clips mono vinculados, utilice el comando Asignaciones de canales de origen.

Véase también

“Vínculo de varios clips de audio” en la página 174

Uso de un clip mono como estéreo

A veces resultará útil utilizar un clip de audio mono como clip estéreo. Con la función Asignaciones de canales de origen, puede aplicar un clip mono a un par de canales estéreo derecho e izquierdo.

1 En el panel Proyecto, seleccione un clip mono.

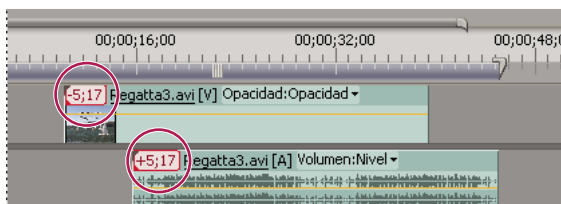
2 Elija Clip > Opciones de audio > Asignaciones de canales de origen.

3 En el cuadro de diálogo Asignaciones de canales de origen, seleccione Mono como estéreo.

Importante: Sólo se puede aplicar el comando Asignaciones de canales de origen a un clip mono en el panel Proyecto antes de que el clip aparezca en el panel Línea de tiempo. No se puede convertir una copia de un clip a estéreo cuando se utiliza en una pista de audio mono.

Vínculo de varios clips de audio

En Adobe Premiere Pro es posible vincular un clip de vídeo a varios clips de audio, o vincular diversos clips de audio entre sí. Los clips vinculados permanecen sincronizados cuando se mueven o se recortan en el panel Línea de tiempo. Es posible aplicar efectos de audio, como los de Volumen y Panorámica, a todos los canales de los clips vinculados. Si se realiza una modificación que desplaza uno de los clips vinculados sin desplazar el resto, los indicadores de desincronización indican que los clips ya no están sincronizados.



Los indicadores de desincronización aparecen cuando los clips vinculados dejan de estar sincronizados.

Nota: Un vínculo entre varios clips puede contener solamente un clip de vídeo.

Para crear un vínculo entre varios clips, los clips de audio deben tener el mismo tipo de canal y deben encontrarse en pistas diferentes. Si los clips ya están vinculados, como un clip de audio vinculado a un clip de vídeo, éstos se deben desvincular antes de crear un vínculo entre varios clips.

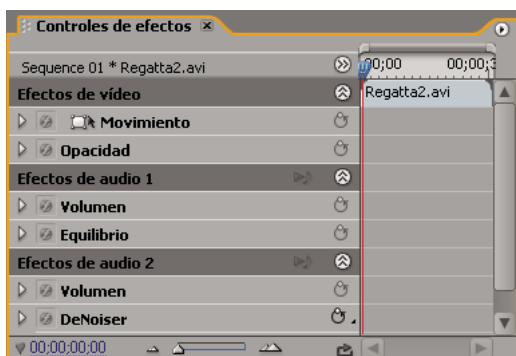
Cuando se vinculan clips de audio en una secuencia, sólo se vinculan las copias de los clips maestros. Los clips de audio maestros originales del panel Proyecto permanecen inalterados.

Se puede visualizar y recortar un vínculo entre varios clips en el Monitor de origen. Para visualizar una pista en el vínculo de varios clips, realice una selección en el menú emergente Pista. En el Monitor de origen sólo se puede ver y reproducir un canal a la vez. Si los clips vinculados contienen marcadores, la línea de tiempo del Monitor de origen muestra marcadores solamente para la pista visualizada. Si el Monitor de origen muestra un vínculo entre varios clips del panel Proyecto, se pueden utilizar los botones Superposición o Insertar para agregar los clips vinculados a pistas independientes en el panel Línea de tiempo.



Elección de un vínculo entre varios clips en el Monitor de origen.

El panel Controles de efectos muestra todas las pistas de audio y de vídeo de un vínculo entre varios clips con los efectos aplicados agrupados por pista. Es posible aplicar efectos, desde el panel Efectos, a un grupo específico del panel Controles de efectos.



Efectos aplicados a las pistas de audio en un vínculo entre varios clips visualizado en Controles de efectos.

Véase también

“Vinculación de clips de vídeo y audio en el panel Línea de tiempo” en la página 137

“Edición de un vínculo entre varios clips en el Monitor de origen” en la página 175

Vínculo de clips de audio en el panel Línea de tiempo

En el panel Línea de tiempo se pueden vincular varios clips de audio a uno de vídeo, o bien diversos clips de audio entre sí. Tenga en cuenta que sólo está vinculando copias de los clips maestros del panel Línea de tiempo. Los clips maestros originales del panel Proyecto no se vinculan.

1 (Opcional) Si es necesario, seleccione los clips de vídeo y audio vinculados y luego elija Clip > Desvincular.

***Nota:** Si se va a vincular un clip de vídeo a varios clips de audio, primero se debe desvincular de su audio original. De lo contrario, sólo se pueden agrupar los clips.*

2 Realice una de las acciones siguientes:

- Para seleccionar un clip de vídeo y más de un clip de audio en pistas separadas en el panel Línea de tiempo, mantenga pulsada la tecla Mayús.
- Para seleccionar más de un clip de audio en pistas separadas en el panel Línea de tiempo, mantenga pulsada la tecla Mayús.

Todos los clips de audio deben tener el mismo formato de pista (mono, estéreo o 5.1 envolvente).

3 Elija Clip > Vincular.

Véase también

“Agrupación de clips” en la página 126

Edición de un vínculo entre varios clips en el Monitor de origen

1 Realice una de las acciones siguientes:

- En el panel Proyecto, haga doble clic en un clip maestro vinculado.
- En el panel Línea de tiempo, haga doble clic en un clip vinculado.

2 Seleccione una pista del menú Pista para visualizar un canal concreto.

3 (Opcional) Especifique los puntos de entrada y salida de la pista. Los resultados dependen de si el vínculo entre varios clips procede del panel Proyecto o del panel Línea de tiempo:

- Para un vínculo entre varios clips del panel Proyecto, el hecho de especificar los puntos de entrada y salida para una pista aplica esos mismos puntos a todos los clips vinculados. Todos los clips tienen la misma duración.
- Para un vínculo entre varios clips del panel Línea de tiempo, el hecho de especificar los puntos de entrada y salida para una pista específica aplica el mismo recorte a esos puntos de entrada y salida de las otras pistas vinculadas. Los puntos de entrada y salida de pistas vinculadas con duraciones distintas serán distintos. Los puntos de entrada y salida de los clips vinculados son los mismos sólo si sus duraciones son idénticas.

4 (Opcional) Si el Monitor de origen muestra clips vinculados del panel Proyecto, haga clic en el icono Insertar o Superposición para agregar el vínculo entre varios clips a una secuencia. Cada clip vinculado aparece en una pista aparte.

Véase también

“Vínculo de varios clips de audio” en la página 174

Grabación de audio

Acerca de la grabación de audio

Adobe Premiere Pro permite grabar directamente al panel Línea de tiempo. Se puede grabar a una pista de audio en una nueva secuencia o a una pista de audio nueva en una secuencia existente. La grabación se guarda como un clip de audio que se ha agregado al proyecto.

Antes de grabar audio, asegúrese de que el equipo disponga de entradas de sonido. Adobe Premiere Pro admite dispositivos ASIO (Audio Stream Input Output). Muchos dispositivos ASIO tienen conectores para la conexión de altavoces, cables de micrófono y cajas de salida.

Si el equipo posee un dispositivo ASIO para conectar dispositivos de entrada de sonido, asegúrese de que las opciones de configuración y de nivel de volumen de estos dispositivos estén correctamente configuradas en Windows XP. Consulte la Ayuda de su sistema operativo para obtener más detalles.

En Adobe Premiere Pro, defina las opciones del dispositivo predeterminado en las preferencias de Hardware de audio para especificar el canal de entrada utilizado al grabar.

Cuando los dispositivos de entrada de sonido estén conectados y se hayan realizado todos los ajustes preliminares, podrá utilizar el Mezclador de sonido de Adobe Premiere Pro para grabar audio. Utilice los controles de Mezclador de audio para ajustar los niveles de supervisión. Con la grabación se crea un clip de audio que se agrega a los paneles Línea de tiempo y Proyecto.

Véase también

“Grabación de audio” en la página 176

“Digitalización de audio analógico” en la página 69

Preparación del canal de entrada para la grabación

Cuando se habilita la grabación para una pista, ésta puede grabar desde el canal del dispositivo predeterminado especificado en el cuadro de diálogo de preferencias de Hardware de audio. Este cuadro de diálogo incluye el botón Ajustes de ASIO, que se utiliza para habilitar las entradas de audio conectadas al equipo. Las pistas de submezcla y maestras siempre reciben audio de pistas de la secuencia, de manera que las opciones de grabación y de entrada de pistas no están disponibles.

❖ Elija Edición > Preferencias > Hardware de audio y defina las siguientes opciones:

Dispositivo predeterminado Determina qué dispositivo de audio conectado se dirige a Adobe Premiere Pro. Seleccione los controladores ASIO para su dispositivo de audio. Si su tarjeta de sonido no viene con controladores ASIO de fábrica, elija Premiere Pro Windows Sound. Para que un dispositivo esté disponible, debe haber un controlador actualizado instalado en Windows. Además, si desea introducir más de dos canales estéreo o supervisar audio 5.1 envolvente, el controlador del dispositivo debe adecuarse a la especificación ASIO (Audio Stream Input Output). Si no lo hace, sólo estarán disponibles las entradas y salidas estéreo, independientemente del número de entradas y salidas de hardware conectadas.


Ajustes de ASIO Especifica los ajustes de ASIO para el dispositivo seleccionado. Los ajustes de este cuadro de diálogo los definen el dispositivo y el controlador utilizados, no Adobe Premiere Pro. Consulte la documentación del dispositivo ASIO y del controlador que utilice.

Grabación de audio

Si el hardware de audio del equipo está configurado y el dispositivo de audio de entrada está especificado en las preferencias de Hardware de audio de Premiere Pro, ya puede empezar a grabar.

1 Asegúrese de que el dispositivo de entrada (micrófono o cualquier otro dispositivo de audio) está bien conectado al equipo.

2 (Opcional) Para silenciar el audio mientras está grabando, elija Edición > Preferencias > Audio y, a continuación, seleccione la opción Silenciar entrada durante grabación de línea de tiempo en el cuadro de diálogo de preferencias. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

3 En el Mezclador de audio, haga clic en el icono Habilitar pista para grabación  de la pista en la que desea grabar audio.


Importante: Compruebe que el formato de la pista es el adecuado para el audio que va a grabar. Por ejemplo, si va a grabar voz con un único micrófono, lo mejor será grabarla a una pista de audio mono.

4 Elija el canal de entrada de grabación en el menú emergente Canal de entrada de pista.

Nota: Este menú aparece después de hacer clic en el icono Habilitar pista para grabación.


5 Repita los pasos 3 y 4 si va a grabar varias pistas.

6 (Opcional) Cree una nueva secuencia.

Nota: También se puede grabar a una secuencia existente. Resulta muy útil para la grabación de voces superpuestas. Puede grabar su voz al mismo tiempo que asiste a la reproducción de la secuencia. Cuando se graban voces superpuestas en una secuencia existente, es recomendable hacer clic en el icono Pista solo  del Mezclador de audio correspondiente a la pista a la que se va a grabar. Así se silencia el resto de pistas de audio.

7 (Opcional) Seleccione la pista de audio a la que desea grabar.

8 (Opcional) Ajuste los niveles del dispositivo de entrada para conseguir el nivel de grabación adecuado.

9 Haga clic en el icono Grabación  de la parte inferior del Mezclador de audio para activar el modo Grabación.

10 Haga clic en el botón Ejecutar  para empezar a grabar.

11 Si hace falta, ajuste el deslizador del volumen de la pista hacia arriba (más alto) o hacia abajo (más bajo) durante la grabación para mantener el nivel de supervisión deseado.

Los indicadores rojos de la parte superior de los medidores VU se encienden cuando el audio se recorta. Asegúrese de que el nivel de audio no es tan alto como para producir recorte. Por lo general, el audio alto se registra cerca de 0 dB y el audio bajo lo hace alrededor de los -18 dB.

12 Haga clic en el icono Detener  para detener la grabación.

El audio grabado aparece como un clip en la pista de audio y como un clip maestro en el panel Proyecto. Siempre se puede seleccionar el clip en el panel Proyecto y cambiarle el nombre o eliminarlo.

Cómo silenciar la entrada durante la grabación


Seleccione esta opción si no desea que el audio sea supervisado cuando se graba en el panel Línea de tiempo. Esto puede evitar la retroalimentación o eco cuando el equipo está conectado a altavoces.

1 Elija Edición > Preferencias > Audio.

2 Seleccione la opción Silenciar entrada durante grabación de línea de tiempo.

Asignación de salida de audio

Mediante las preferencias de Asignación de salida de audio, se puede especificar la correspondencia entre los canales del dispositivo y los canales de salida de audio de Adobe Premiere Pro. Las columnas Estéreo y 5.1 corresponden al número de canales (salidas) de la pista de audio maestra de la secuencia actual, especificada al crear la secuencia. Las secuencias mono utilizan la columna Estéreo porque la señal mono sale por ambos altavoces, el derecho y el izquierdo.

Los siguientes iconos, situados debajo del icono de columna Estéreo , indican la asignación de canales del dispositivo para mezclas estéreo:


 Canal estéreo izquierdo

 Canal estéreo derecho



En la columna 5.1, los siguientes iconos indican la asignación de canales del dispositivo para mezclas 5.1 envolvente:

 Canal frontal izquierdo

 Canal frontal derecho

 Canal envolvente izquierdo

 Canal envolvente derecho

-  Canal frontal central
-  Canal de efectos de baja frecuencia

Definición de la asignación de salida de audio

- 1 Elija Edición > Preferencias > Asignación de salida de audio.
- 2 En el cuadro de diálogo de preferencias, elija Premiere Pro Windows Sound en el menú Asignar salida para.
- 3 Para modificar los canales de salida de los canales de origen de audio, arrastre un icono de canal de una fila de canal de origen a otra. Así se intercambian los canales de salida de los dos canales de audio de origen.

Ajuste de niveles de volumen

Ajuste de la ganancia y el volumen

Ganancia suele referirse al nivel de entrada o al volumen de los clips. *Volumen* suele referirse al nivel de salida o al volumen de los clips o las pistas de secuencia. Es posible definir los niveles de ganancia o de volumen para que sean más coherentes entre pistas o clips, o bien para ajustar la señal de audio de una pista o un clip cuando sea demasiado alta o demasiado baja. Sin embargo debe tener en cuenta que, si el nivel de un clip de audio se define demasiado bajo cuando se digitaliza, aumentar la ganancia o el volumen simplemente amplificará el ruido. Para obtener los mejores resultados, siga la práctica estándar de grabación o digitalización de audio de origen a nivel óptimo. Eso le permitirá concentrarse en el ajuste de los niveles de las pistas.

Utilice el comando Ganancia de audio para ajustar el nivel de ganancia de un clip seleccionado. El comando Ganancia de audio es independiente de los ajustes del nivel de salida del Mezclador de audio y del panel Línea de tiempo, pero su valor se combina con el nivel de la pista para la mezcla final.

Puede ajustar el volumen para un clip de secuencia en los paneles Controles de efectos o Línea de tiempo. En el panel Controles de efectos, se utilizan los mismos métodos para ajustar el volumen que para definir otros efectos. En términos de edición, a menudo es más sencillo ajustar el efecto Volumen en el panel Línea de tiempo.

Controle los niveles de las pistas en el Mezclador de audio o en el panel Línea de tiempo. Aunque los niveles de las pistas se controlan principalmente mediante el Mezclador de audio, también se puede hacer mediante fotogramas clave de pista de audio en el panel Línea de tiempo. Dado que los fotogramas clave de pistas representan ajustes de automatización del mezclador, afectan a la salida sólo cuando la automatización es Leer, Tocar o Enclavar.

Véase también

“Activación de un fotograma clave” en la página 223


“Automatización de cambios de audio en el Mezclador de audio” en la página 190

Especificación del nivel de ganancia de un clip

- 1 Realice una de las acciones siguientes:
 - Si desea ajustar la ganancia de un clip maestro para que todas las copias del clip agregado al panel Línea de tiempo tengan el mismo nivel de ganancia, seleccione el clip maestro en el panel Proyecto.
 - Si desea ajustar la ganancia sólo de una copia de un clip maestro que ya se encuentre en una secuencia, seleccione el clip en el panel Línea de tiempo.
- 2 Elija Clip > Opciones de audio > Ganancia de audio.
- 3 Realice una de las acciones siguientes y haga clic en Aceptar:
 - Introduzca un valor para Ganancia. (0,0 dB equivale a la ganancia original del clip.)
 - Haga clic en Normalizar para optimizar la ganancia de audio del clip automáticamente. Adobe Premiere Pro examina los niveles del clip. A continuación determina cuánto se debe ajustar el audio para que las señales más fuertes del clip no

excedan el nivel máximo (0 dB) y creen distorsión. El valor que aparece indica la cantidad de ganancia que Adobe Premiere Pro aplica automáticamente.

Ajuste del volumen en el panel Línea de tiempo

- 1 Haga clic en el triángulo que se encuentra junto al nombre de la pista de audio para ampliar la vista de la pista.
- 2 Haga clic en el botón Mostrar fotogramas clave  y seleccione una de las siguientes opciones del menú emergente:

Mostrar fotogramas clave del clip Permite editar el nivel de audio de un clip.

Mostrar fotogramas clave de pista Permite editar el nivel de audio de una pista.

- 3 Si hace falta, realice una de las siguientes acciones para habilitar el ajuste del nivel de volumen de audio:
 - Para editar el nivel de audio de un clip, selecciónelo, haga clic en Volumen:Nivel en la pista de audio y, a continuación, seleccione Volumen > Nivel en el menú emergente. Compruebe que está editando el clip correcto de la pista.
 - Para editar el nivel de audio de una pista, seleccione Pista:Volumen en la pista de audio y, a continuación, seleccione Pista > Volumen en el menú emergente.

***Nota:** El ajuste del volumen debería estar habilitado de forma predeterminada.*

- 4 Utilice la herramienta Selección o Pluma para desplazar el gráfico de nivel de Volumen hacia arriba (aumentar el volumen) o hacia abajo (disminuir el volumen).

***Nota:** Si desea que el efecto Volumen cambie con el tiempo, desplace el indicador de tiempo actual y agregue un fotograma clave cuando quiera realizar el ajuste. Para un ajuste de nivel uniforme, agregue solamente un fotograma clave al gráfico de tiempo.*

Véase también

“Uso de fotogramas clave” en la página 219

“Ajuste de la ganancia y el volumen” en la página 178

Ajuste del volumen en Controles de efectos panel

- 1 Seleccione un clip de audio de una secuencia.
- 2 En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo que hay junto a Volumen para expandir el efecto.
- 3 Realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Introduzca un valor para el nivel. Un valor negativo disminuye el nivel de volumen, mientras que uno positivo lo aumenta. Un valor de 0,0 representa el nivel de volumen del clip original sin ajuste.
 - Haga clic en el triángulo que se encuentra junto a Nivel para ampliar las opciones de efecto y, a continuación, utilice el deslizador para ajustar el nivel de volumen.

Se crea automáticamente un fotograma clave al principio de la línea de tiempo del clip en el panel Controles de efectos.

- 4 (Opcional) Si va a modificar el efecto Volumen con el tiempo, desplace el indicador de tiempo actual y ajuste el gráfico de nivel de volumen en el panel Controles de efectos.

Cada vez que se desplaza el indicador de tiempo actual y se realiza un ajuste, se crea un fotograma clave nuevo. También se puede ajustar la interpolación entre los fotogramas clave si se edita el gráfico de fotogramas clave. Repita este proceso tantas veces como sea necesario.

Véase también

“Acerca de los fotogramas clave” en la página 219

“Edición de gráficos de fotogramas clave en el panel Controles de efectos” en la página 226

Definición de un nivel de salida de pista uniforme en el Mezclador de audio

- ❖ En el Mezclador de audio, ajuste el volumen de la pista.

Nota: Puede utilizar este procedimiento cuando no se aplica automatización a la pista. Si los niveles varían con el tiempo porque ya hay fotogramas clave de automatización de pistas aplicados, puede ajustar el nivel de las pistas uniformemente si lo envía a una submezcla y ajusta el nivel de la submezcla.

Cómo silenciar una pista en el Mezclador de audio

❖ Haga clic en el icono del altavoz de la pista en el Mezclador de audio.

Nota: Silenciar no afecta a los elementos preatenuadores, como efectos y envíos. Por otra parte, el estado del botón Silenciar pista depende de los ajustes de automatización que estén activos. Si desea silenciar la salida de la pista completamente, haga clic en el icono del altavoz en el panel Línea de tiempo.

Véase también

“Automatización de cambios de audio en el Mezclador de audio” en la página 190

Transiciones de audio

Uso de las transiciones de audio

Adobe Premiere Pro permite aplicar atenuaciones cruzadas para transiciones de audio entre clips. Las transiciones de audio son análogas a las de vídeo. Para obtener una atenuación cruzada, agregue una transición de audio entre dos clips de audio adyacentes de la misma pista. Adobe Premiere Pro incluye dos tipos de atenuación cruzada: Ganancia constante y Potencia constante.

La atenuación cruzada de ganancia constante modifica el audio a velocidad constante dentro y fuera a medida que se mueve entre clips. Esta atenuación cruzada a veces puede sonar abrupta.

La atenuación cruzada de potencia constante crea una transición suave y gradual análoga a la transición entre clips de vídeo. Esta atenuación cruzada disminuye el audio para el primer clip lentamente al principio y después desciende rápidamente al final de la transición. Para el segundo clip, esta atenuación cruzada aumenta el audio rápidamente al principio y a continuación más despacio a medida que alcanza el final de la transición.

Potencia constante es la transición de audio predeterminada. Para especificar la transición de audio predeterminada, haga clic con el botón derecho del mouse en Ganancia constante o Potencia constante en el panel Efectos y elija Definir seleccionada como transición predeterminada en el menú contextual.

Para definir la duración predeterminada de las transiciones de audio, elija Edición > Preferencias > General. En el cuadro de diálogo de preferencias, introduzca un valor para Duración de transición de audio predeterminada.

Véase también

“Controles de clip y transiciones” en la página 155

“Flujo de trabajo de las transiciones” en la página 155

Atenuaciones cruzadas entre dos clips de audio

1 Si resulta necesario, haga clic en el triángulo situado a la izquierda del nombre de cada pista en el panel Línea de tiempo para ampliar las pistas de audio a las que desee aplicar la atenuación cruzada.

2 Asegúrese de que los dos clips de audio sean adyacentes.

3 Realice una de las acciones siguientes:

- Para agregar la transición de audio predeterminada, desplace el indicador de tiempo actual al punto de edición entre clips y, a continuación, elija Secuencia > Aplicar transición de audio.

- Para agregar una transición de audio distinta a la predeterminada, amplíe el contenedor Transiciones de audio del panel Efectos y arrastre la transición de audio al panel Línea de tiempo en el punto de edición entre los dos clips a los que desee aplicar la transición cruzada.

Aplicación de atenuación al audio de un clip

1 Compruebe que la pista de audio está ampliada en el panel Línea de tiempo. Si resulta necesario, haga clic en el triángulo situado a la izquierda del nombre de la pista para ampliar las pistas de audio a las que desee aplicar la atenuación cruzada.

2 Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para que aparezca el audio de un clip, arrastre una transición de audio del panel Efectos al panel Línea de tiempo de forma que pase al punto de entrada del clip de audio. También se puede hacer doble clic en la transición aplicada en Controles de efectos y seleccionar Iniciar en corte en el menú emergente Alineación.
- Para que desaparezca el audio de un clip, arrastre una transición de audio del panel Efectos al panel Línea de tiempo de forma que pase al punto de salida del clip de audio. También se puede hacer doble clic en la transición aplicada en el panel Controles de efectos y seleccionar Terminar en corte en el menú emergente Alineación.

Ajuste o personalización de una transición de audio

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para editar una transición de audio, haga doble clic en la transición en el panel Línea de tiempo y ajuste la transición en el panel Controles de efectos.
- Para personalizar la velocidad de una atenuación de audio o atenuación cruzada, ajuste el gráfico de fotograma clave del volumen de audio del clip en lugar de aplicar una transición.

Véase también

“Ajuste de la ganancia y el volumen” en la página 178

La panorámica y el equilibrio

Acerca de la panorámica y el equilibrio

De forma predeterminada, todas las pistas de audio salen a la pista de audio maestra de la secuencia. Dado que las pistas pueden contener números de canales distintos que los maestros (dependiendo de si son pistas mono, estéreo o 5.1 envolvente), se debe controlar lo que ocurre cuando una pista sale a otra que contenga un número diferente de canales.

Se dice que el audio es *panorámico* cuando se mueve de un canal a otro. Se puede utilizar esta función para colocar un canal de audio en una pista multicanal. Por ejemplo, si pasa un coche por la derecha de un fotograma de vídeo, se puede panoramizar el canal con el audio del coche para escucharlo a la derecha del campo de audio multicanal.

Mediante el *equilibrio* se redistribuyen los canales de pista de audio multicanal entre los canales de otra pista multicanal. El equilibrio es distinto de la panoramización en el sentido en que la información espacial ya está codificada en varios canales. El equilibrio simplemente altera sus proporciones relativas.

Nota: Si resulta necesario, puede equilibrar un clip mediante la aplicación del efecto de audio Equilibrio. Hágalo solamente tras determinar que el equilibrio de pistas no es suficiente.

La relación entre el número de canales de una pista de audio y el número de canales de la pista de salida (a menudo la pista maestra) determina si las opciones de panorámica y equilibrio están disponibles para una pista de audio. En el Mezclador de audio, el número de medidores de nivel de una pista indica el número de canales para esa pista con la pista de salida visualizada en el menú emergente Asignación de salida de pista, en la parte inferior de cada pista. Las siguientes reglas determinan si el audio de una pista se puede panoramizar o equilibrar en su pista de salida:

- Cuando se reproduce una pista mono en una pista estéreo o 5.1 envolvente, ésta se puede panoramizar.
- Cuando se reproduce una pista estéreo en una pista estéreo o 5.1 envolvente, ésta se puede equilibrar.

- Cuando la pista de salida contiene menos canales que el resto de pistas de audio, Adobe Premiere Pro mezcla el audio con el número de canales de la pista de salida.
- Cuando una pista de audio y la pista de salida son mono, o cuando ambas pistas son 5.1 envolvente, las funciones de panorámica y de equilibrio no están disponibles. Los canales de ambas pistas se corresponden directamente.

Si bien la pista de audio maestra es la pista de salida predeterminada, una secuencia también puede incluir pistas de submezcla. Las pistas de submezcla pueden ser un destino de salida de otras pistas de audio y una fuente de audio para la pista maestra (u otras pistas de submezcla). Así pues, el número de canales de una pista de submezcla afecta a los controles de panorámica o de equilibrio disponibles en las pistas que se reproducen en ella, y el número de canales de la pista de salida de submezcla influye en si las funciones de panorámica o de equilibrio están disponibles para esa pista de submezcla.

Véase también

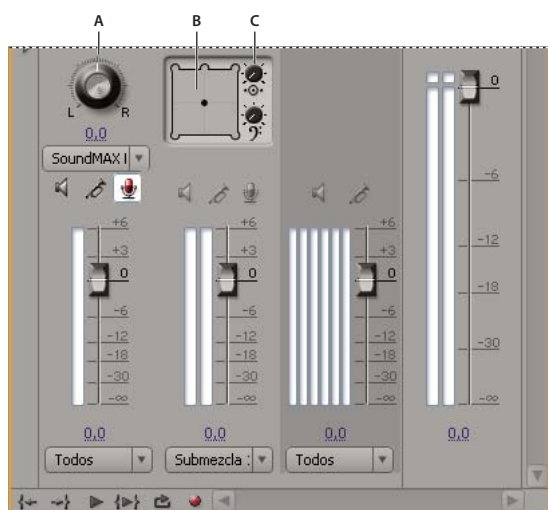
“Mezcla en menos canales” en la página 186

“Uso de submezclas” en la página 183

Panorámica y equilibrio en el Mezclador de audio

El Mezclador de audio ofrece controles de panorámica y equilibrio. Aparece un control redondo cuando una pista mono o estéreo produce una pista estéreo. Gire el control para aplicar panorámica o equilibrio al audio entre los canales de pista de salida derecho e izquierdo. Aparece una bandeja cuadrada cuando una pista mono o estéreo produce una pista 5.1 envolvente. Esta bandeja presenta el archivo de audio bidimensional creado por el audio 5.1 envolvente. Deslice un disco en la bandeja para aplicar panorámica o equilibrio al audio entre los cinco altavoces, representados por bolsillos alrededor de la bandeja. La bandeja también incluye controles para ajustar un porcentaje de canal central de pista de audio 5.1 envolvente y el volumen de los graves. No aparece ningún control de panorámica si una pista genera una submezcla o una pista maestra que contiene el mismo número de canales o menos. Así las cosas, un control de panorámica o equilibrio nunca está disponible para una pista 5.1 envolvente. Una pista maestra no contiene controles de panorámica o equilibrio porque nunca se dirige a otra pista. Sin embargo, es posible aplicar panorámica o equilibrio a una secuencia entera cuando se utiliza la secuencia como una pista en otra secuencia.

Se puede modificar el ajuste de panorámica a lo largo del tiempo en el Mezclador de audio, o bien en el panel Línea de tiempo si se aplican fotogramas clave a las opciones de panorámica de una pista.



Controles de panorámica y equilibrio

A. Control de panorámica/equilibrio estéreo B. bandeja de panorámica/equilibrio 5.1 envolvente C. Porcentaje central

💡 Para obtener los mejores resultados al supervisando los ajustes de panorámica o equilibrio, compruebe que todas las salidas de tarjetas de audio o del equipo estén conectadas al altavoz correcto y que los cables positivos y negativos estén bien conectados en todos los altavoces.

Véase también


“Uso de fotogramas clave” en la página 219

Aplicación de panorámica o equilibrio a una pista dirigida a una pista estéreo



❖ En el Mezclador de audio, realice una de las acciones siguientes:

- Arrastre el control de panorámica o el valor que se encuentra debajo de él.
- Haga clic en el valor que se encuentra debajo del control de panorámica, introduzca un nuevo valor y pulse Intro.

Aplicación de panorámica o equilibrio a una pista dirigida a una pista 5.1 envolvente

- 1 En el Mezclador de audio, haga clic y arrastre el disco a cualquier lugar de la bandeja. Para mover el disco a un canal de la izquierda, la derecha o el centro, arrástrelo a uno de los bolsillos del borde de la bandeja.
- 2 Para ajustar el porcentaje de canal central, arrastre el control de porcentaje central.
- 3 Si hace falta, ajuste el nivel del canal LFE (graves), para lo cual deberá arrastrar el control por encima del icono de la clave de fa en cuarta .

Aplicación de panorámica o equilibrio a una pista en el panel Línea de tiempo

- 1 En el panel Línea de tiempo, si resulta necesario, haga clic en el triángulo que se encuentra junto al nombre de la pista para ampliar la vista correspondiente.
- 2 Haga clic en el botón Mostrar fotogramas clave  y seleccione Mostrar fotogramas clave de pista en el menú emergente.
- 3 Haga clic en Pista: Volumen en la esquina superior izquierda de la pista y, a continuación, elija Panorámica > Equilibrio o Panorámica > Panorámica en el menú emergente. (Para audio 5.1 envolvente, elija la dimensión que desea editar en el menú Panorámica.)
- 4 (Opcional) Si va a ajustar el efecto panorámica o equilibrio a lo largo del tiempo, desplace el indicador de tiempo actual y haga clic en el icono Agregar/quitar fotograma clave .
- 5 Utilice la herramienta Selección o Pluma para ajustar el nivel.
- 6 (Opcional) Si va a ajustar el efecto panorámica o equilibrio a lo largo del tiempo, repita los pasos 4 y 5 según las necesidades.

Véase también



“Uso de fotogramas clave” en la página 219

Mezcla avanzada

Uso de submezclas

Una *submezcla* es una pista que combina señales de audio dirigidas a ella a partir de pistas de audio específicas o envíos de pista en la misma secuencia. Una submezcla es un paso intermedio entre las pistas de audio y la pista maestra. Las submezclas son útiles cuando se desea trabajar con diversas pistas de audio de la misma manera. Por ejemplo, se puede utilizar una submezcla para aplicar ajustes de efectos y audio idénticos a 3 pistas de una secuencia de 5. Las submezclas pueden ayudar a optimizar el uso de la potencia de procesamiento del equipo, ya que permiten aplicar un efecto una vez en lugar de varias veces.

Del mismo modo que las pistas de audio que contienen clips, las submezclas pueden ser mono, estéreo o 5.1 envolvente. Las submezclas aparecen como pistas totalmente funcionales en el Mezclador de audio y en panel de Línea de tiempo; es posible editar las propiedades de la pista de submezcla del mismo modo que se edita una pista que contiene clips de audio. Sin embargo, las submezclas son diferentes de las pistas de audio por las siguientes razones:

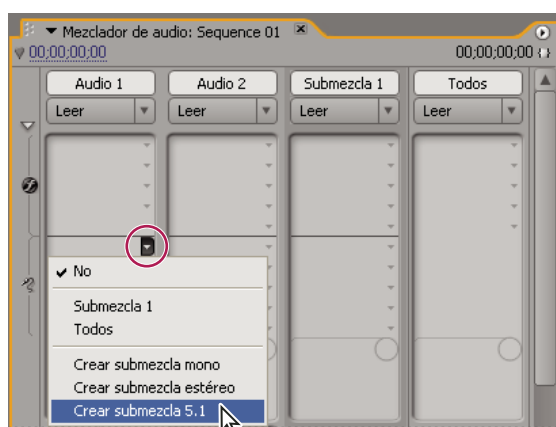
- Las pistas de submezcla no pueden contener clips, así que no se pueden grabar. Por esa razón, no contienen ninguna opción de entrada de dispositivo ni de grabación, ni propiedades de edición del clip.
- En el Mezclador de audio, las submezclas tienen un fondo más oscuro que el resto de pistas.
- En el panel Línea de tiempo, las submezclas no presentan el icono Conmutar salida de pista  ni el icono Definir estilo de visualización .

Creación de una submezcla en el panel Línea de tiempo

- 1 Elija Secuencia > Agregar pistas.
- 2 Especifique las opciones en la sección Pistas de submezcla de audio y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Creación de una submezcla y asignación de un envío simultáneamente

- 1 Si resulta necesario, visualice el panel de efectos/envíos del Mezclador de audio, para lo cual deberá hacer clic en el triángulo que se encuentra a la izquierda del menú emergente de una opción de automatización.
- 2 Elija Crear submezcla mono, Crear submezcla estéreo o Crear submezcla 5.1 en cualquiera de los 5 menús emergentes de listas de envíos del Mezclador de audio.



Elección de un tipo de submezcla en el Mezclador de audio

Dirección de la salida de una pista a una submezcla

- ❖ En el Mezclador de audio, seleccione el nombre de la submezcla en el menú de salida de pistas que se encuentra en la parte inferior de la pista.

Acerca de los envíos

Cada pista contiene 5 envíos, localizados en el panel de efectos y envíos del Mezclador de audio. Los envíos suelen utilizarse para dirigir la señal de una pista hacia una pista de submezcla a efectos de procesamiento. La submezcla puede devolver la señal procesada a la mezcla mediante su direccionamiento hacia la pista maestra, o bien puede dirigir la señal a otra submezcla. Un envío incluye un control de nivel que controla la relación del volumen de la pista de envío y el volumen de la submezcla. Este valor es la relación húmedo/seco, donde "húmedo" se refiere a la señal de submezcla de efectos procesados y "seco" se refiere a la señal de la pista de envío. Una relación húmedo/seco del 100% indica que la señal húmeda se emite a la máxima potencia. El volumen de la submezcla afecta a la señal húmeda y el volumen de la pista de envío afecta a la señal seca.

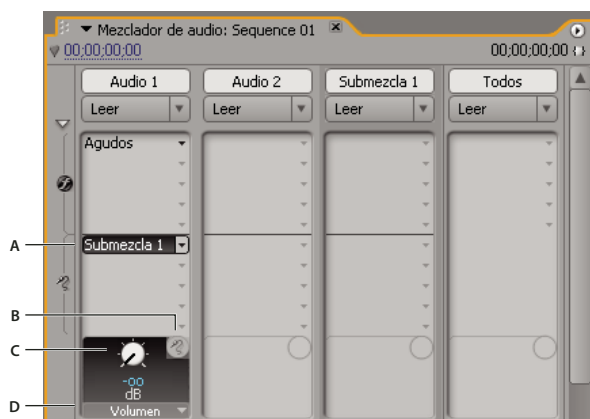
A un envío se le puede un preatenuador o postatenuador, lo que determina si el audio de la pista se envía antes o después de que se aplique la atenuación de volumen a la pista. Con un envío preatenuador, el ajuste de la atenuación de la pista no afecta al nivel de salida del envío. Un envío postatenuador mantiene la relación húmedo/seco y desvanece las señales húmeda y seca al mismo tiempo a medida que se ajusta el volumen de la pista de envío.

Véase también

“Direccionamiento de salida de pista” en la página 187

Envío de una pista a una submezcla

- 1 (Opcional) Para visualizar el panel de efectos y envíos en el Mezclador de audio, haga clic en el triángulo Mostrar/ocultar efectos y envíos, situado a la izquierda del Mezclador de audio.
- 2 En el panel de efectos y envíos, realice una de las acciones siguientes:
 - Para enviar a una submezcla existente, haga clic en el triángulo Enviar selección de asignaciones y seleccione un nombre de submezcla en el menú emergente.
 - Para crear y enviar una nueva submezcla, haga clic en el triángulo Enviar selección de asignaciones y elija una de las siguientes opciones: Crear submezcla mono, Crear submezcla estéreo o Crear submezcla 5.1.

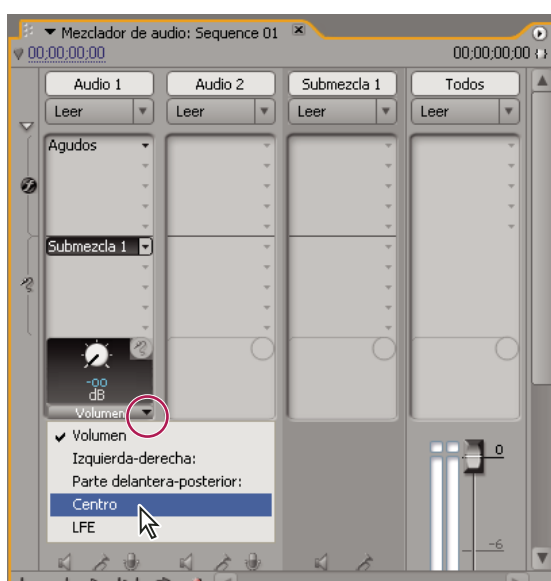


Envíos

A. Nombre de la submezcla asignada a envío y menú emergente *Enviar asignación*. B. *Enviar silenciamiento*. C. Control para la propiedad de envío seleccionada. D. Menú emergente de propiedades de envío.

Edición de ajustes de envío

- 1 (Opcional) Para visualizar el panel de efectos y envíos en el Mezclador de audio, haga clic en el triángulo Mostrar/ocultar efectos y envíos, situado a la izquierda del Mezclador de audio.
- 2 En el panel de efectos y envíos, haga clic en el triángulo Enviar selección de asignaciones y elija un envío en el menú emergente.
- 3 (Opcional) Seleccione la propiedad de envío que desea editar en el menú *Parámetro* seleccionado, situado debajo del control de la propiedad de envío seleccionada.




Selección en el menú Parámetro seleccionado

4 Modifique el valor de la propiedad mediante el control que se encuentra encima del menú de las propiedades de asignación de envío, debajo de la lista de envíos.

Trabajo con envíos

1 (Opcional) Para visualizar el panel de efectos y envíos en el Mezclador de audio, haga clic en el triángulo Mostrar/ocultar efectos y envíos, situado a la izquierda del Mezclador de audio.

2 Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para designar un envío como preatenuador o postatenuador, haga clic con el botón derecho del mouse y elija Preatenuador o Postatenuador en el menú contextual.
- Para silenciar un envío, haga clic en el botón Enviar silenciamiento , situado junto al control de envío de la propiedad de envío seleccionada.
- Para eliminar un envío, elija Ninguno en el menú emergente Enviar selección de asignación.

Mezcla en menos canales

Cuando se dirige la salida de la pista a una pista o a un dispositivo con menos canales, Adobe Premiere Pro debe *mezclar* el audio según el número de canales de la pista de destino. Mezclar en menos canales suele ser práctico o necesario porque el audio de una secuencia puede reproducirse en un motor de audio que admita menos canales de audio que la mezcla original. Por ejemplo, se puede crear un DVD con audio 5.1 envolvente, pero es posible que algunos de sus clientes utilicen sistemas de altavoces o televisores que sólo admiten estéreo (2 canales) o mono (1 canal). Sin embargo, la mezcla en menos canales también puede ocurrir en su proyecto cuando se asigna la salida de pista a una pista que tiene menos canales. Adobe Premiere Pro ofrece la opción Tipo de mezcla 5.1, la cual permite elegir cómo convertir audio 5.1 envolvente en audio estéreo o mono. Se puede elegir entre varias combinaciones de canales frontales, canales traseros y canal LFE (efectos de baja frecuencia o graves).

Conversión de audio 5.1 en estéreo o mono

1 Elija Edición > Preferencias > Audio.

2 Seleccione Tipo de mezcla 5.1 en el menú emergente y haga clic en Aceptar.

Nota: Si desea conservar la integridad de las asignaciones de canal izquierdo/derecho, evite utilizar opciones de mezcla que incluyan el canal LFE.

Direccionamiento de salida de pista

De forma predeterminada, la salida de pistas se dirige a la pista maestra. También se puede dirigir la señal de la pista completa a una pista de submezcla o pista maestra mediante el menú emergente Asignación de salida de pista, situado en la parte inferior de cada pista en el Mezclador de audio. La señal de salida contiene todas las propiedades especificadas para esa pista, incluidos los ajustes de automatización, efectos, panorámica/equilibrio, solo/silencio y atenuador. En el Mezclador de audio, todas las submezclas se agrupan a la derecha de las pistas de audio. Se puede dirigir la salida de una pista a cualquier submezcla pero, para evitar bucles de retroalimentación, Adobe Premiere Pro sólo permite dirigir una submezcla a una submezcla situada a su derecha o a la pista maestra. El menú emergente de salida muestra solamente las pistas que siguen esas reglas.


Nota: Es posible crear un acuerdo de envío/devolución con una submezcla de efectos.

Véase también

“Acerca de los envíos” en la página 184

Direccionamiento o desactivación de la salida de la pista

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para dirigir la salida de una pista a otra pista, seleccione una submezcla o una pista maestra en el menú emergente Asignación de salida de pista, situado en la parte inferior de cada pista en el Mezclador de audio.
- Para desactivar completamente la salida de la pista, haga clic en el icono Conmutar salida de pista  para ocultar el icono del altavoz para una pista en el panel Línea de tiempo. Esto hace que la pista no emita ninguna señal, pero no modifica el direccionamiento de la señal.

Aplicación de efectos a audio

Aplicación de efectos de audio a clips

En el panel Efectos, es posible buscar efectos de audio dentro del contenedor Efectos de audio. Dependiendo del número de canales de la pista de audio, es posible aplicar efectos de los contenedores 5.1, Estéreo o Mono.

Los efectos de clip de audio se aplican y editan del mismo modo en que se aplican efectos a los clips de vídeo: seleccione un clip en el panel Línea de tiempo y arrastre un efecto de audio al clip o al panel Controles de efectos y, a continuación, ajuste las opciones de efecto en el panel Controles de efectos. Para ajustar las opciones, introduzca valores, arrastre los deslizadores, borre el texto subrayado o manipule el gráfico de la línea de tiempo de Controles de efectos.

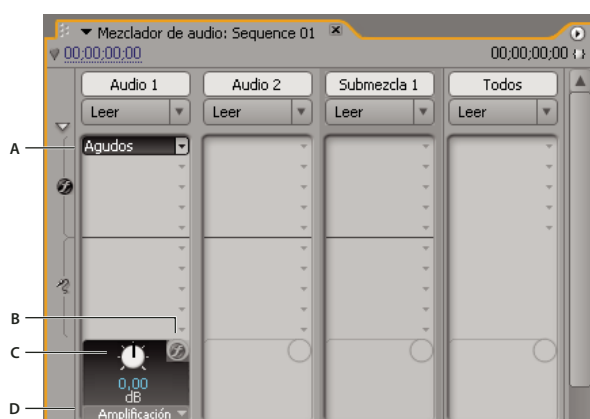
Nota: El efecto Volumen es un efecto fijo que se aplica automáticamente a cada clip de secuencia que contiene audio. El efecto Volumen puede ajustarse en el panel Controles de efectos o mediante la manipulación del gráfico del panel Línea de tiempo.

Aplicación de efectos de audio en el Mezclador de audio

En el Mezclador de audio, las opciones de efectos de pistas se controlan tras seleccionar un efecto en el panel de efectos y envíos. Si el panel de efectos y envíos no está visible, se puede mostrar si se hace clic en el triángulo Mostrar/ocultar efectos y envíos, situado a la izquierda del Mezclador de audio. El panel de efectos y envíos contiene menús emergentes de selección de efectos para aplicar hasta 5 efectos de pista. Adobe Premiere Pro procesa los efectos en el orden en el que aparecen y agrega el resultado de un efecto al siguiente de la lista, con lo que modificar el orden puede modificar los resultados. La lista de efectos también ofrece control total de los plugins VST agregados. Los efectos aplicados en el Mezclador de audio también pueden verse y editarse en el panel Línea de tiempo.

Un efecto puede aplicarse como preatenuador o postatenuador. Esto determina si el efecto se aplica antes o después de la aplicación del atenuador de la pista. Los efectos son preatenuadores de manera predeterminada.

En el Mezclador de audio, las opciones de efecto que cambian con el tiempo pueden grabarse mediante las opciones de automatización, o bien se pueden especificar en el panel Línea de tiempo mediante fotogramas clave.



Efectos de audio

A. Nombre del efecto aplicado y menú emergente de efecto B. Omisión de efecto C. Control para la propiedad de efecto seleccionada D. Menú emergente de propiedades de efecto

💡 Si tiene previsto utilizar el mismo efecto repetidamente, debería ahorrar recursos del sistema al compartir efectos a través de una submezcla. Cree una submezcla, aplique el efecto a la submezcla y utilice envíos para dirigir las pistas a la submezcla para el procesamiento de efectos.

Véase también

“Uso de efectos VST” en la página 189

“Automatización de cambios de audio en el Mezclador de audio” en la página 190

“Acerca de los envíos” en la página 184

“Uso de submezclas” en la página 183

Aplicación de un efecto de pista en el Mezclador de audio

1 (Opcional) Para visualizar el panel de efectos y envíos en el Mezclador de audio, haga clic en el triángulo Mostrar/Ocultar efectos y envíos, situado a la izquierda del Mezclador de audio.

2 En la pista en la que desea aplicar el efecto, haga clic en el triángulo Selección de efecto y elija uno en el menú emergente.

💡 Planifique el orden de los efectos de las pistas antes de aplicarlos, ya que no se puede arrastrar un efecto a una posición distinta en el panel de efectos y envíos.

3 Si lo necesita, seleccione el parámetro de efecto que desea editar en el menú emergente situado en la parte inferior del panel de efectos y envíos.

4 Utilice los controles situados encima del menú emergente de parámetros para ajustar las opciones del efecto.


Nota: Para algunos efectos de plugin VST, es posible ajustar las opciones de efecto en una ventana aparte que contiene los controles de opciones. Haga doble clic en el nombre del efecto de la pista para abrir una ventana de editor de VST. Cierre la ventana tras realizar los ajustes.

Designación de un efecto de pista como preatenuador o postatenuador

❖ En el panel de efectos y envíos del Mezclador de audio, haga clic con el botón derecho del mouse en un efecto y elija Preatenuador o Postatenuador.

Edición de efectos de pista en el panel Línea de tiempo

1 En el panel Línea de tiempo, si resulta necesario, haga clic en el triángulo que se encuentra junto al nombre de la pista para ampliar la vista correspondiente.

2 Haga clic en el botón Mostrar fotogramas clave  y seleccione Mostrar fotogramas clave de pista en el menú que aparecerá.

3 Haga clic en el menú emergente situado en el extremo superior izquierdo de la pista (aparece con Pista:Volumen como selección predeterminada) y, a continuación, elija el nombre y la propiedad del efecto en el menú emergente. (Los efectos preatenuadores aparecen en la parte superior del menú y los postatenuadores en la inferior. Los números de los nombres de efectos hacen referencia a su posición en la lista de efectos de la pista [rendering order].)


4 Utilice la herramienta Pluma para ajustar el nivel de manera uniforme (si no se han agregado fotogramas clave), o bien para agregar o editar fotogramas clave.

Véase también

“Uso de fotogramas clave” en la página 219

Eliminación u omisión de un efecto de pista en el Mezclador de audio

❖ En la lista de efectos del Mezclador de audio, realice una de las acciones siguientes:

- Para eliminar un efecto de pista, haga clic en el triángulo que aparece a la izquierda del efecto que desea eliminar y elija Ninguno.
- Para omitir un efecto de pista, haga clic en el botón Omitir efectos  que se encuentra cerca de la parte inferior de los efectos hasta que aparezca con una barra inclinada.

Uso de efectos VST

Adobe Premiere Pro admite el formato de plugin de audio Steinberg VST (Virtual Studio Technology), el cual permite agregar efectos de audio VST de terceros. Adobe Premiere Pro incluye efectos de plugin VST disponibles tanto en el Mezclador de audio como en el panel Controles de efectos. Los plugins VST basados en pistas pueden ofrecer controles adicionales. Aplique efectos VST de la misma manera que aplicaría otros efectos de audio a pistas o clips.

En los paneles de efectos y envíos del Mezclador de audio, los efectos VST aparecen en los menús emergentes Selección de efectos. En el panel de efectos, aparecen en el contenedor Efectos de audio para permitir su aplicación a clips individuales. En la mayoría de casos, los efectos VST aparecen en el contenedor Efectos de audio y en el tipo de pista que corresponde al número de canales que admite el efecto. Por ejemplo, los efectos VST estéreo aparecen en los menús emergentes de efectos de pista del Mezclador de audio para pistas estéreo solamente, y en el contenedor Estéreo del contenedor Efectos de audio del panel Efectos. Tras aplicar los efectos VST, se puede abrir una ventana con todos sus controles. Es posible dejar diversas ventanas del editor de VST abiertas durante el tiempo necesario, por ejemplo cuando se está automatizando efectos, pero Adobe Premiere Pro cierra todas las ventanas de edición de VST cuando se cierra el proyecto.

Si se había instalado una aplicación compatible con VST distinta a Adobe Premiere Pro previamente, Adobe Premiere Pro buscará efectos VST en la carpeta VST que ya existe. Si no hay otras aplicaciones compatibles con VST instaladas, Adobe Premiere Pro crea una carpeta llamada VST en la carpeta Archivos de programa. Dentro de la carpeta Plugins de la carpeta de aplicación de Adobe Premiere Pro, también hay una carpeta VST con plugins que sólo utiliza Adobe Premiere Pro.

Nota: Cuando se utiliza un efecto VST no proporcionado por Adobe, la estructura del control específico y los resultados del plugin son responsabilidad del fabricante del plugin. Adobe Premiere Pro sólo muestra los controles y procesa los resultados.

Véase también

“Aplicación de efectos de audio en el Mezclador de audio” en la página 187

Ajuste de un efecto VST en una ventana de editor de VST

El Mezclador de audio permite abrir una ventana del editor de VST (con ciertos efectos VST) para ajustar las opciones de efectos.

Nota: No es posible abrir una ventana de editor de VST desde el panel Controles de efectos.

1 (Opcional) Haga clic en el triángulo Mostrar/ocultar efectos y envíos, situado a la izquierda del Mezclador de audio, para visualizar el panel de efectos y envíos.

2 En el panel de efectos y envíos, realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Haga clic con el botón derecho del mouse en el nombre de un efecto y elija Edición en el menú emergente.

- Haga doble clic en el nombre de un efecto.

Se abre la ventana del editor de VST.

Nota: Los efectos de los controles de opción para el plugin VST también están disponibles en la parte inferior del panel de efectos y envíos.

- 3 En la ventana del editor de VST, especifique las opciones y cierre la ventana cuando haya terminado.

Selección de ajustes preestablecidos para un efecto VST

❖ Haga clic con el botón derecho del mouse en el nombre del efecto en el panel de efectos y envíos del Mezclador de audio y, a continuación, seleccione un ajuste preestablecido de los que aparecen en la parte inferior del menú emergente.

Nota: Si un efecto no admite ajustes preestablecidos, De manera predeterminada es la única opción. De manera predeterminada restablece todos los valores de la opción para el efecto.

Automatización de los cambios de audio

Automatización de cambios de audio en el Mezclador de audio

Se puede utilizar la automatización para aplicar cambios a los ajustes de una pista de audio cuando la secuencia se reproduce. Existe la posibilidad de automatizar los ajustes de volumen, panorámica y silenciación de una pista o de sus envíos. Para efectos de pistas, se pueden automatizar todas las opciones de efectos, incluido el ajuste de omisión.

Los modos de automatización se definen en el menú emergente situado en la parte superior de cada pista. Por ejemplo, con la automatización definida como Enclavar, Tocar o Escribir, arrastre el atenuador de volumen de una pista o el control panorámico durante la reproducción. Cuando se reproduce audio con un menú emergente de automatización de pista definido como Leer, Tocar o Enclavar, Adobe Premiere Pro reproduce la pista con los ajustes automatizados. A medida que se realizan ajustes en el Mezclador de audio, Adobe Premiere Pro aplica los cambios mediante la creación de fotogramas clave en el panel Línea de tiempo. En cambio, los fotogramas clave que se agregan o editan en el panel Línea de tiempo automatizan valores (como posiciones atenuadoras) en el Mezclador de audio a medida que el audio se reproduce.

Para cada pista de audio, la selección del menú de opciones de automatización determina el estado de automatización de la pista durante el proceso de mezcla:

Desactivado Omite los ajustes almacenados de la pista durante la reproducción. Desactivado permite utilizar en tiempo real los controles del Mezclador de audio sin interferencias de los ajustes de automatización almacenados.

Leer Lee los ajustes de automatización de la pista y los utiliza para controlar la pista durante la reproducción. Si una pista no tiene ajustes, el hecho de ajustar una opción de pista (como el volumen) afecta a toda la pista de manera uniforme. Si se ajusta una opción para una pista definida como Leer, la opción adopta el valor anterior (antes de que se grabaran los cambios automatizados actuales) cuando se deja de ajustar. La velocidad de retorno viene determinada por la preferencia Correspondencia automática de hora.

Escribir Graba los cambios realizados en cualquier ajuste de pista automatizable que no estén definidos en Seguro durante escritura y crea fotogramas clave de las pistas correspondientes en el panel Línea de tiempo. El modo Escribir escribe la automatización en cuanto empieza la reproducción sin esperar a que un ajuste cambie. Se puede modificar este comportamiento si se elige el comando Pasar a Tocar después de escribir en el menú Mezclador de audio. Cuando se detiene la reproducción o cuando termina un bucle de reproducción, el comando Pasar a Tocar después de escribir cambia todas las pistas del modo Escribir al modo Tocar.

Enclavar Idéntica a Escribir, excepto por el hecho de que la automatización no empieza hasta que se empieza a ajustar una propiedad. Los ajustes iniciales de una propiedad proceden de los cambios anteriores.

Tocar Idéntica a Escribir, excepto por el hecho de que la automatización no empieza hasta que se empieza a ajustar una propiedad. Cuando se deja de modificar una propiedad, sus ajustes de opciones regresan a su estado previo antes de que se grabaran los cambios automatizados actuales. La velocidad de retorno viene determinada por la preferencia de audio Correspondencia automática de hora.

Si desea preservar los ajustes de una propiedad, haga clic con el botón derecho del mouse en un efecto o envío y elija el comando Seguro durante escritura en el menú emergente. Este comando impide que esa propiedad se edite cuando el modo Escribir está activado. También protege dicha propiedad en todas las pistas de una secuencia.

Véase también

“Definición de Correspondencia automática de hora para el modo Tocar” en la página 191

“Uso de fotogramas clave” en la página 219

Automatización de propiedades de pista en el tiempo con el Mezclador de audio




1 En el Mezclador de audio o el panel Línea de tiempo, defina la hora actual en el punto en el que desee empezar la grabación de los cambios de automatización.

***Nota:** En el Mezclador de audio, se puede definir la hora actual en la esquina superior izquierda del panel.*


2 En el Mezclador de audio, seleccione un modo de automatización en el menú Modo de automatización, situado en la parte superior de cada pista que desee automatizar.

3 (Opcional) Para proteger los ajustes de una propiedad durante el modo de automatización Escribir, haga clic con el botón derecho del mouse en un efecto o envío y seleccione el comando Seguro durante escritura en el menú emergente.

4 En el Mezclador de audio, realice una de las acciones siguientes:

- Para empezar la automatización, haga clic en el botón de reproducción  en el Mezclador de audio.
- Para reproducir la secuencia en un bucle continuo, haga clic en el botón Bucle .
- Para reproducir desde el punto de entrada hasta el de salida, haga clic en el botón Reproducir de entrada a salida .

5 Cuando se reproduzca el audio, ajuste las opciones de cualquier propiedad automatizable.

6 Para detener la automatización, haga clic en el botón Detener .

7 Para previsualizar los cambios, restablezca la hora actual al principio de los cambios y haga clic en el botón Ejecutar.

Conservación de una propiedad de una pista durante la automatización Escribir

❖ En el panel de efectos y envíos de una pista, haga clic con el botón derecho del mouse en un efecto o envío y elija el comando Seguro durante escritura en el menú emergente.

***Nota:** Utilice el Mezclador de audio para automatizar las propiedades de la pista solamente, no las del clip. Puede editar los fotogramas clave del clip si lo selecciona y utiliza el panel Controles de efectos o el panel Línea de tiempo.*

Definición de Correspondencia automática de hora para el modo Tocar

Cuando se deja de ajustar la propiedad de un efecto en el modo Tocar, la propiedad regresa a su valor inicial. La preferencia Correspondencia automática de hora específica a la hora de una propiedad de efecto que regrese a su valor inicial.

1 Elija Edición > Preferencias > Audio.

2 Introduzca un valor para Correspondencia automática de hora y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Especificación de la creación de un fotograma clave automatizado

Los cambios de audio automatizados del Mezclador de audio pueden crear más fotogramas clave de los necesarios en la pista de audio, con lo que se reduce el rendimiento. Para evitar la creación de fotogramas clave innecesarios, garantizando así tanto la calidad de la interpretación como una degradación del rendimiento mínima, defina la preferencia Optimización de fotograma clave de automatización. Además de ofrecer otras ventajas, esta preferencia facilita la edición de fotogramas clave individuales, ya que su disposición en el gráfico de fotogramas clave es menos densa.

1 Elija Edición > Preferencias > Audio.

2 En el área de Optimización de fotogramas clave de automatización, seleccione una de las siguientes opciones o ambas y, a continuación, haga clic en Aceptar:

Reducción de fotograma clave lineal Crea fotogramas clave sólo en puntos que no tienen una relación lineal con los fotogramas clave de inicio y fin. Por ejemplo, imagine que está automatizando una transición de 0 dB a -12 dB. Con esta opción seleccionada, Adobe Premiere Pro crea fotogramas clave sólo en los puntos que representan un aumento del valor desde los fotogramas clave del principio (0 dB) y del fin (-12 dB). Si no selecciona esta opción, Adobe Premiere Pro puede crear varios fotogramas clave incrementales de valores idénticos entre esos dos puntos, dependiendo de la velocidad a la que modifique el valor. Esta opción está seleccionada de forma predeterminada.

Reducción de intervalo de tiempo mínimo Crea fotogramas clave solamente a intervalos mayores que el valor especificado. Introduzca cualquier valor entre 1 y 2.000 milisegundos.

Edición de audio en Adobe Audition

Acerca de la edición de audio en Adobe Audition

Aunque Adobe Premiere Pro tiene varias herramientas y efectos para trabajar con audio; a veces es necesario utilizar técnicas avanzadas para editar audio. Si tiene Adobe Audition 2.0 instalado en el equipo, puede utilizar el comando Editar de Audition para enviar audio de clips a Adobe Audition para la edición de audio avanzada. Esta función simplifica el proceso de exportación de audio a una aplicación de edición de audio externa y la importación del audio editado de vuelta a Adobe Premiere Pro.

Si aplica el comando Editar en Audition a un clip de audio, el audio se extrae y las modificaciones se realizan en un nuevo clip que contiene el audio extraído. El audio del clip de vídeo maestro original se conserva.

Cuando se aplica el comando Editar de Audition a los clips de una secuencia, el audio se procesa en un clip de audio nuevo que se edita en Adobe Audition. El clip editado sustituye al clip original en el panel Línea de tiempo y el clip maestro original del panel Proyecto permanece intacto. Los efectos o los marcadores aplicados al clip de secuencia original se conservan en el clip editado.

Es posible editar el audio en Adobe Audition varias veces. Para las ediciones posteriores en Adobe Audition, Adobe Premiere Pro envía el clip de audio creado para la sesión de edición inicial.

En el panel Proyecto, el comando deshacer elimina el clip de audio extraído que ha sido editado en Adobe Audition. En el caso de un clip de una secuencia, el comando Deshacer invierte el procesamiento y reemplaza las acciones, con lo que se devuelve el clip de audio original a la secuencia. En este caso, el archivo de audio recién creado no se elimina del panel Proyecto.

Nota: El comando Editar de Audition no está disponible para los clips Adobe Dynamic Link.

Edición de audio en Adobe Audition desde el panel Proyecto

1 En el panel Proyecto, seleccione un archivo que contenga audio.

2 Seleccione Editar > Editar en Adobe Audition.

El audio se extrae del clip original y se crea un nuevo clip de audio, que aparece en el panel Proyecto. El nuevo archivo de audio se abre en Adobe Audition. El audio original del clip maestro se conserva.

3 Edite y guarde el archivo de audio en Adobe Audition.

4 Regrese a Adobe Premiere Pro. El archivo de audio permanece abierto en Adobe Audition hasta que se cierra.

Nota: El comando Editar de Audition (extraer audio) no reemplaza el audio original de un clip maestro de vídeo. Cuando se agrega el clip maestro de vídeo a una secuencia, es necesario hacer lo siguiente para que el nuevo audio editado acompañe al vídeo: desvincule y elimine la copia del audio y, a continuación, reemplace el audio por el nuevo clip de audio editado.

Edición de audio en Adobe Audition desde el panel Línea de tiempo

1 En el panel Línea de tiempo, seleccione un clip que contenga audio.

2 Elija Edición > Editar en Adobe Audition (procesar y reemplazar).

El audio del clip se procesa en un nuevo archivo de audio que se abre en Adobe Audition. El nuevo archivo de audio aparece en el panel Proyecto.

3 Edite y guarde el archivo de audio en Adobe Audition.

4 Regrese a Adobe Premiere Pro. El archivo de audio permanece abierto en Adobe Audition hasta que se cierra.

En el panel Línea de tiempo, el audio del clip seleccionado se sustituye por el nuevo archivo de audio editado en Adobe Audition. El clip maestro original del panel Proyecto se conserva.

Nota: Si se selecciona el comando *Deshacer*, el audio original se restaura en el clip en el panel Línea de tiempo, pero el archivo de audio recién creado en Audition se conserva en el panel Proyecto.

Capítulo 11: Uso del titulador

Creación de títulos

Acerca del titulador

Puede diseñar títulos y logotipos personalizados con la función Titulador de Adobe Premiere Pro. Los títulos son muy valiosos en una película y pueden servir para muchos fines, desde para indicar las personas y lugares hasta para ofrecer los créditos de estilo de la película, al principio y al final. Puede crear títulos utilizando cualquier fuente instalada en el equipo, así como otros objetos gráficos mediante las herramientas de creación de formas del titulador. También puede crear logotipos a partir de cualquier gráfico o fotografía guardados en el equipo, y utilizarlos para personalizar y mejorar aun más sus películas.

Con el Titulador se pueden crear títulos y logotipos desde cero mediante las herramientas de texto y forma, o se puede utilizar una de las plantillas incluidas, estilos de texto preestablecidos e imágenes para crear rápidamente bonitos títulos.


Aunque el panel Titulador proporciona el área de dibujo principal, también puede considerar el Titulador como un “paquete” de varios paneles relacionados. Puede cerrar los demás paneles sin cerrar el panel Titulador o bien, puede acoplarlos entre sí o a otras partes de la interfaz de Adobe Premiere Pro. Cuando las ventanas del Titulador no están acopladas a la interfaz de edición principal, siempre se muestran encima de los demás paneles, o flotantes.



Adobe Title Designer

A. Herramientas del titulador B. Panel principal del Titulador C. Propiedades del título D. Acciones del titulador E. Estilos del titulador



Adobe proporciona actualizaciones periódicas del software y la ayuda. Para buscar actualizaciones, haga clic en el botón  en Adobe Help Center y después en Buscar actualizaciones. Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla.

Acerca de los títulos

Puede abrir el Titulador y comenzar un nuevo título mediante un comando de menú o el botón Nuevo elemento del panel Proyecto. También puede cargar varios títulos en el panel Titulador, así como elegir el que desea ver seleccionando su nombre en el menú del panel. (Haga clic con el triángulo apuntando hacia abajo en la pestaña Titulador para abrir el menú del panel.)


Cuando se guarda un título, Adobe Premiere Pro lo agrega automáticamente a la bandeja activa en el panel Proyecto. Los títulos se guardan como parte del proyecto. No obstante, puede exportar títulos como archivos independientes con la extensión .prtl. Si el título que desea usar está en el disco duro, pero aún no forma parte del proyecto actual, puede importarlo de la misma manera que cualquier otro archivo de origen.

Al contrario de lo que ocurre con otros clips, los títulos se vuelven a abrir en el titulador, no en el monitor de origen. Vuelva a abrir un título cuando desee cambiarlo o duplicarlo y guardar una nueva versión. Si desea usar un título de otro proyecto, primero debe abrir su proyecto y exportar el título mediante el comando Archivo > Exportar > Título. Entonces puede importarlo a otro proyecto como lo haría con cualquier otro archivo de origen.

Nota: Las versiones de Adobe Premiere Pro anteriores a la versión 2.0 guardan todos los títulos como archivos independientes del archivo del proyecto. Puede importar títulos creados en versiones anteriores de Premiere Pro del mismo modo que importa cualquier otro material de archivo. Al guardar el proyecto, los títulos importados se guardan con él.

Creación de un nuevo título

1 Realice una de las acciones siguientes:

- Elija Archivo > Nuevo > Título.
- Seleccione Título > Nuevo título y, a continuación, elija un tipo de título.
- En el panel Proyecto, pulse el botón Nuevo Elemento  y seleccione Título.

2 Especifique un nombre para el título y haga clic en Aceptar.


3 Utilice las herramientas de texto y forma del Titulador para crear un nuevo archivo o para personalizar una plantilla.

4 Cierre el titulador o guarde el proyecto para guardar el título.

Nota: Los títulos se añaden al panel Proyecto de forma automática y se guardan como parte del archivo del proyecto.

Creación de un título basándose en el actual

1 En el Titulador, abra o seleccione el título en el que desea basar un nuevo título.

2 Haga clic en el botón Nuevo título basado en el título actual .

3 En el cuadro de diálogo Título nuevo, introduzca un nombre para el nuevo título y haga clic en Aceptar.

4 Realice los cambios que desee en el nuevo título.

5 Cierre el titulador o guarde el proyecto para guardar el título.

Apertura de un título en el proyecto activo

❖ Haga doble clic en el título en el panel Proyecto o en el panel Línea de tiempo.

Nota: Los títulos se abren en el Titulador, no en el monitor de origen.

Importación de un archivo de título

1 Elija Archivo > Importar.

2 Seleccione un título y haga clic en Abrir.

Nota: Además de importar títulos de Adobe Premiere Pro con la extensión .prtl, también puede importar títulos creados con versiones anteriores de Adobe Premiere con la extensión .ptl. Los títulos importados forman parte del archivo de proyecto actual.

Exportación de un título como un archivo independiente

- 1 Seleccione el título que desea guardar como un archivo independiente en el panel Proyecto.
- 2 Elija Archivo > Exportar > Título.
- 3 Especifique un nombre y una ubicación para el título y haga clic en Guardar.

Uso de plantillas de título

Acerca de las plantillas

Las plantillas de título incluidas en Adobe Premiere Pro proporcionan numerosos temas y diseños preestablecidos que permiten diseñar rápida y fácilmente un título. Algunas plantillas contienen gráficos que pueden ser adecuados según el tema de la película, como un bebé o vacaciones. En otras, existe texto de marcador que puede reemplazar para crear créditos para su película. Algunas plantillas tienen un fondo transparente, representado por cuadrados en gris claro y oscuro, para que pueda ver el vídeo que hay debajo del título; otras tienen un fondo totalmente opaco.

Para cambiar fácilmente los elementos de la plantilla, selecciónelos y elimínelos o sobrescríbalos. También puede agregar elementos a la plantilla. Después de modificar la plantilla, guárdela como un archivo de título para utilizar en el proyecto actual y en proyectos futuros.

Nota: Cuando aplique una nueva plantilla, su contenido reemplazará el que se encuentre en ese momento en el titulador.

Si comparte plantillas, asegúrese de que cada sistema contiene todas las fuentes, texturas, logotipos e imágenes que se utilizan en la plantilla.

Véase también

“Agregación de imágenes” en la página 207

“Carga de texturas” en la página 212

Carga de plantillas

- 1 Abra un título y elija Título > Título nuevo > Basado en plantilla.
- 2 Haga clic en el triángulo situado junto a un nombre de categoría para expandirla.
- 3 Seleccione la plantilla y haga clic en Aceptar.

Importación de un archivo de título guardado como una plantilla

- 1 Abra un título y elija Título > Plantillas.
- 2 Elija Importar archivo como plantilla en el menú Plantillas.
- 3 Seleccione un archivo y haga clic en Abrir. Puede importar únicamente archivos de título (.prtl) de Adobe Premiere Pro como plantillas.
- 4 Proporcione un nombre para la plantilla y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Definición o restauración de una plantilla predeterminada


- 1 Abra un título, elija Título > Plantillas y seleccione una plantilla.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para definir una plantilla predeterminada, elija Definir plantilla como imagen fija predeterminada en el menú Plantillas. La plantilla predeterminada se cargará cada vez que abra el Titulador.
 - Para restablecer el conjunto predeterminado de plantillas, seleccione Restaurar plantilla predeterminada del menú Plantillas y haga clic en Cerrar.

Cambio de nombre o eliminación de una plantilla

- 1 Abra un título, elija Título > Plantillas y seleccione una plantilla.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para cambiar el nombre de una plantilla, elija Cambiar de nombre la plantilla en el menú Plantillas. Escriba un nombre en el cuadro de texto Nombre y haga clic en Aceptar.
 - Para eliminar una plantilla, seleccione Eliminar plantilla en el menú Plantillas y, a continuación, haga clic en Sí.

Nota: Si elimina una plantilla mediante este procedimiento, se eliminará del disco duro.

Creación de una plantilla a partir de un título abierto

- 1 Abra un título y elija Título > Plantillas.
- 2 En el menú Plantillas, elija Guardar [nombre del título actual] como plantilla. Haga clic en el botón del menú Plantillas  sobre la imagen de previsualización de plantillas para ver el menú.
- 3 Introduzca un nombre para la plantilla de título y haga clic en Aceptar.

Diseño de títulos para televisión

Visualización de un fotograma de vídeo detrás del título

Si va a crear un título para un segmento específico de la película (por ejemplo, para asignar un nombre a una escena o para identificar a una persona), puede ver un fotograma de ese material de archivo en el área de dibujo a medida que crea el título. La visualización del fotograma le ayuda a colocar los elementos en el título. El fotograma de vídeo sólo se utiliza como referencia; no se guarda como parte del título.

Puede usar los controles de código de tiempo del Titulador para especificar el fotograma que desea mostrar. La visualización del tiempo del Titulador corresponde al tiempo actual de la secuencia activa. Por tanto, al definir el fotograma en el Titulador también se define el fotograma actual en el monitor de programa y en el panel Línea de tiempo, y viceversa.



Si desea superponer un título a otro clip, agregue el título a la pista directamente sobre el clip. Adobe Premiere Pro vuelve transparente el fondo del título automáticamente, mostrando la imagen de los clips de pistas inferiores.

- 1 En el panel Titulador, seleccione Mostrar vídeo.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para modificar el fotograma de forma interactiva, arrastre el valor de tiempo situado junto a Mostrar vídeo hasta que el fotograma se muestre en el área de dibujo.
 - Para mostrar el fotograma especificando su código de tiempo, haga clic en el valor de tiempo situado junto a Mostrar vídeo e introduzca este código de tiempo en la secuencia activa.

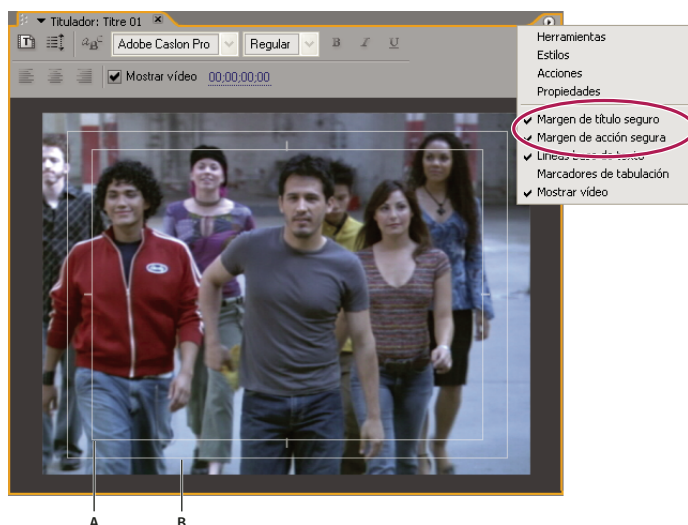
Nota: El valor de la opción Mostrar vídeo del Titulador utiliza el formato de visualización del tiempo especificado en los ajustes del proyecto. Por ejemplo, si está trabajando en un proyecto PAL, el valor de la opción Mostrar vídeo representa el código de tiempo de PAL.

Acerca de los márgenes de título seguro y de acción segura

Los márgenes de título seguro y de acción segura en el tablero de dibujo del titulador corresponden a las zonas seguras visibles del título. Estos márgenes están activados de forma predeterminada.

Las zonas seguras resultan útiles para editar difusiones y cintas de vídeo. La mayoría de los televisores que se encuentran en el mercado utilizan un proceso denominado *sobrebarrido*, que recorta una parte de los bordes externos de la imagen, lo que permite ampliar el centro de la imagen. El grado de sobrebarrido no es uniforme en todos los televisores. Para garantizar que la imagen completa quepa en el área que muestran la mayoría de los televisores, mantenga el texto dentro de los márgenes de título seguro y el resto de los elementos importantes, dentro de los márgenes de acción segura.

Nota: Si va a crear contenido para el Web o para CD, los márgenes seguros para los títulos y para la acción no se aplican al proyecto porque se muestra la imagen completa en estos medios.



Selección de un margen de título seguro o un margen de acción segura del menú del panel Titulador
A. Título seguro B. Acción segura

Agregación de texto a los títulos

Acerca del texto para los títulos

Cuando agregue texto a un título, puede utilizar cualquier fuente que ya esté presente en el sistema, incluidas las fuentes Type 1 (PostScript), OpenType y TrueType. Durante la instalación de Adobe Premiere Pro (y otras aplicaciones de Adobe) se agregan fuentes a los recursos compartidos de Adobe.

Según la herramienta que elija en el Titulador, puede crear *texto de punto* o *texto de párrafo*. Cuando se crea texto de punto, se especifica un *punto de inserción* o el lugar donde se desea comenzar a escribir. El texto escrito continúa en una sola línea, a no ser que habilite la característica *ajuste de línea* que obliga al texto a ajustarse o continuar en otra línea cuando llega al borde del área de título seguro. Cuando cree texto de párrafo, debe especificar un cuadro de texto en el que quepa el texto. El texto en un cuadro de texto se ajusta automáticamente dentro de los bordes del cuadro.

Si arrastra el control de borde de un objeto de texto de punto, se escala el texto, mientras que si realiza la misma operación en un cuadro de texto, el flujo del texto se adapta. Si un cuadro de texto es demasiado pequeño para los caracteres que escriba, puede cambiar su tamaño para que se muestre el texto oculto. Los cuadros de texto que contengan caracteres ocultos tienen un signo de más (+) en el lado derecho del cuadro.

También puede crear texto de trazado. En lugar de seguir una línea de base recta, el texto de trazado sigue una curva creada.

Es posible orientar cualquier tipo de texto horizontal o verticalmente a lo largo de la línea base o ruta.

Véase también


“Cambio de flujo de texto de párrafo” en la página 202

“Ajuste de la escala de objetos” en la página 209

Inserción de texto sin límites

1 En el panel Titulador, realice los siguientes pasos:

- Para escribir texto horizontal, haga clic en Texto **T**.

- Para escribir texto en vertical, haga clic en la herramienta Texto vertical .



2 En el tablero de dibujo, haga clic donde quiera comenzar y escriba el texto.

Nota: De forma predeterminada, no se realiza el ajuste de línea para el texto. Para activarlo cuando llegue al margen de título seguro, elija Título > Ajuste de línea. Si la función Ajuste de línea está desactivada, pulse Intro para comenzar una nueva línea.

3 Cuando termine de escribir, elija la herramienta Selección y haga clic fuera del área del cuadro de texto.

Inserción de texto horizontal o vertical en un cuadro de texto

1 En el titulador, realice una de las acciones siguientes:

- Para escribir texto horizontal, haga clic en Tipo de área .
- Para escribir texto vertical, haga clic en la herramienta Texto de área vertical .



2 En el tablero de dibujo, arrastre para crear un cuadro de texto.

3 Escriba el texto. Se realiza el ajuste de línea del texto cuando alcanza los límites del cuadro de texto.

4 Cuando termine de escribir, elija la herramienta Selección y haga clic fuera del cuadro de texto.

Nota: Al redimensionar el cuadro de texto creado con la herramienta Tipo de área horizontal o Tipo de área vertical, sólo se redimensiona el área visible del cuadro; el texto sigue teniendo el mismo tamaño.

Inserción de texto a lo largo de un trazado

1 En el Titulador, haga clic en la herramienta Tipo de ruta  o la herramienta de Tipo de ruta vertical . El uso de las herramientas de tipo de trazado es parecido a dibujar con una herramienta de pluma.

2 En el área de dibujo, haga clic en el lugar donde desea que comience el texto.

3 Haga clic o arrastre para crear un segundo punto.

4 Siga haciendo clic hasta que cree la forma del trazado que desee.

5 Escriba el texto. Cuando escriba, el texto comenzará por el borde superior o derecho del trazado. Si es necesario, ajuste el trazado arrastrando los puntos de anclaje. Al redimensionar el cuadro de texto de este modo sólo se redimensiona el área visible; el texto sigue con el mismo tamaño.

6 Cuando termine, elija la herramienta Selección y haga clic fuera del cuadro de texto.

Véase también

“Creación de formas” en la página 203

Edición y selección de texto

1 Con la herramienta Selección, haga doble clic en el texto en el lugar donde desee editarlo o comenzar a seleccionarlo. La herramienta se convierte en la herramienta Texto y un cursor indica el punto de inserción.

2 Realice una de las siguientes acciones:

- Para mover el punto de inserción, haga clic entre los caracteres o utilice las teclas Flecha izquierda y Flecha derecha.
- Para seleccionar un solo carácter o un grupo de caracteres contiguos, arrastre desde el cursor del punto de inserción para resaltar los caracteres.

Puede dar formato al texto seleccionado mediante los controles del panel principal del Titulador, el panel Propiedades del título o comandos de menú. Para dar formato a un objeto gráfico o a texto completo, haga clic en el objeto para seleccionarlo totalmente y, a continuación, modifique sus propiedades.

Véase también

“Acerca del formato y las fuentes” en la página 200

Formato de texto

Acerca del formato y las fuentes

Aunque algunas propiedades (como el color de relleno y la sombra) son comunes para todos los objetos creados en el Titulador, otras propiedades son únicas de los objetos de texto. Controles para la fuente, el estilo de fuente y la alineación de tipo se encuentran en el panel Titulador, encima del área de dibujo. Otras opciones están disponibles en el panel Propiedades del título, así como en el menú Título de la barra de menús principal.

En cualquier momento puede cambiar las fuentes que use para los títulos. Si desea experimentar con varias fuentes, use el cuadro de diálogo Navegador de fuentes. El Navegador de fuentes muestra todas las fuentes que hay instaladas con un conjunto de caracteres predeterminados, que se pueden personalizar.

Cuando elija una fuente en el Navegador de fuentes, Adobe Premiere Pro aplicará inmediatamente el tipo de fuente al título. El Navegador de fuentes permanece abierto para que pueda previsualizar otras fácilmente. Puede continuar cambiando de fuente hasta que encuentre la correcta.

Nota: Si comparte archivos de título con otros usuarios, asegúrese de que sus equipos tienen las fuentes utilizadas para crear el título compartido.

Especificación de una fuente

❖ Seleccione el texto y realice una de las acciones siguientes:

- Elija Título > Fuente y elija una fuente del menú.
- Haga clic en el botón Navegador y seleccione una fuente. Haga clic en Aceptar cuando haya terminado.

Cambio de caracteres en el Navegador de fuentes

- 1 Elija Edición > Preferencias > Titulador.
- 2 En el cuadro de texto Navegador de fuentes, escriba un máximo de seis caracteres y después haga clic en Aceptar.

Cambio del tamaño de fuente

❖ Seleccione el texto y realice una de las acciones siguientes:

- Elija Título > Tamaño y seleccione un tamaño de fuente.
- Cambie el valor de Tamaño de fuente en el panel Propiedades del título.

Cambio de la orientación del texto

- 1 Seleccione un objeto de texto.
- 2 Elija Título > Orientación y seleccione Horizontal o Vertical.

Véase también

“Cambio de la alineación de un párrafo” en la página 201

Especificación de las propiedades del texto

Cuando se selecciona cualquier objeto en un título, sus propiedades (color de relleno, sombra, etc.) se muestran en el panel Propiedades del título. Al ajustar los valores en el panel se modifica el objeto seleccionado. Los objetos de texto poseen diversas propiedades únicas del texto, como el interlineado y el espaciado manual.

Nota: Algunas propiedades del texto no se muestran en el panel Propiedades del título. Por ejemplo, puede definir la fuente, el estilo de fuente y la alineación del texto en el panel Titulador o en el menú Título. Este menú también contiene opciones para la orientación, el ajuste de línea y los tabuladores, así como para insertar un logotipo en un cuadro de texto.

- 1 Seleccione el objeto o el intervalo de texto que desea modificar.

2 En el panel Propiedades del título, haga clic en la flecha que hay junto a Propiedades y defina valores para cualquiera de las siguientes opciones:

Fuente Especifica la fuente aplicada al objeto de texto seleccionado. Para ver una fuente en su tipo, utilice el Navegador de fuentes.

Tamaño de la fuente Especifica el tamaño de la fuente, en líneas de exploración.

Aspecto Especifica la escala horizontal de la fuente seleccionada. Este valor es un porcentaje de la proporción de aspecto natural de la fuente. Los valores inferiores al 100% estrechan el texto. Los valores superiores al 100% lo ensanchan.

Interlineado Indica la cantidad de espacio entre las líneas de texto. Para texto latino, el interlineado se mide desde la línea de base de una línea de texto hasta la línea de base de la línea siguiente. Para texto vertical, el interlineado se mide desde el centro de una línea de texto hasta el centro de la línea siguiente. En Adobe Title Designer, la línea de base es la línea que está situada debajo del texto. Puede aplicar más de un interlineado en el mismo párrafo; no obstante, el valor de interlineado más alto en una línea de texto determina el valor de interlineado de dicha línea.

Nota: Para activar o desactivar las líneas de base de texto, elija *Título > Vista > Líneas base de texto*. Las líneas de base de texto se muestran únicamente cuando se selecciona el objeto de texto.

Espaciado manual Indica la cantidad de espacio que se va a agregar o eliminar entre pares de caracteres específicos. El valor indica el porcentaje de anchura de carácter entre los pares de caracteres. Coloque el cursor en el lugar donde desea ajustar el espaciado manual.

Espacio entre caracteres Indica la cantidad de espacio entre un intervalo de letras. El valor indica el porcentaje de anchura de carácter entre el intervalo especificado de caracteres. La dirección del espacio entre caracteres del texto está basada en la justificación del texto. Por ejemplo, el espacio entre caracteres se aplica desde el centro en texto con justificación en el centro. El ajuste del espacio entre caracteres resulta útil cuando el texto contiguo tiene contornos gruesos que hacen que los caracteres se fusionen entre sí, dificultando su lectura. Para ajustar el espacio entre caracteres de todo el texto en un cuadro de texto, seleccione este cuadro y cambie el valor de Espacio entre caracteres. También puede ajustar el espacio entre caracteres contiguos específicos si selecciona únicamente estos caracteres y cambia el valor de Espacio entre caracteres.

Distancia a línea de base Especifica la distancia de los caracteres desde la línea de base. Suba o baje el texto seleccionado para crear superíndices o subíndices. El cambio del valor de Distancia a línea de base afecta a todos los caracteres. Para ajustar la distancia a la línea de base de todo el texto en un cuadro de texto, seleccione este cuadro y cambie el valor. También puede ajustar la distancia a la línea de base entre caracteres contiguos específicos si selecciona únicamente estos caracteres y cambia el valor.

Inclinación Especifica la inclinación de un objeto, en grados.

Versalitas Cuando se selecciona esta opción, indica que todos los objetos seleccionados se muestren en mayúscula.




Tamaño versalitas Especifica el tamaño de las versalitas como un porcentaje de la altura normal. Al ajustar este valor, cambia el tamaño de todos los caracteres del objeto de texto, excepto el tamaño del primer carácter. Un valor de versalitas del 100% define que se muestre todo el texto en mayúscula.

Subrayado Cuando se selecciona esta opción, indica que se subraye el texto seleccionado. Esta opción no está disponible para texto en un trazado.

Uso de texto de párrafo

Cambio de la alineación de un párrafo

❖ Seleccione un objeto de texto de párrafo y, en la parte superior del panel Titulador, realice una de las acciones siguientes:

- Para alinear el texto a la izquierda del cuadro de texto, haga clic en Izquierda .
- Para central el texto en el cuadro de texto, haga clic en Centro .
- Para alinear el texto a la derecha del cuadro de texto, haga clic en Derecha .

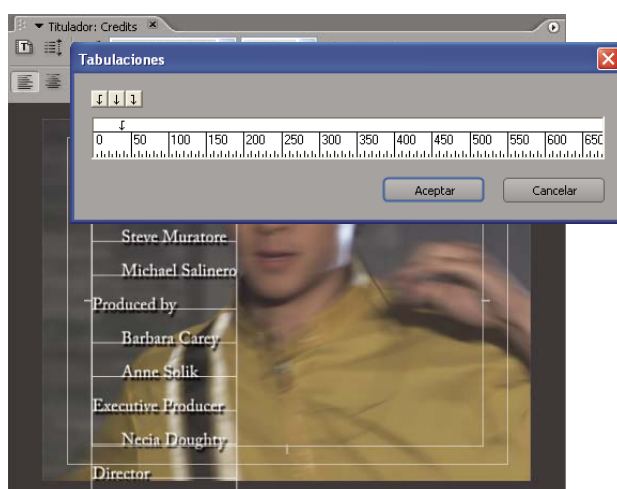
Cambio de flujo de texto de párrafo

- ❖ Seleccione un objeto de texto de párrafo.
- Arrastre cualquier control del cuadro delimitador del texto de párrafo para cambiar el tamaño del cuadro.

Uso de tabulaciones

Cuando cree texto con las herramientas Tipo de área horizontal o Tipo de área vertical, puede aplicar tabuladores de manera muy parecida a cómo lo haría en un programa de procesamiento de textos. Las tabulaciones resultan de especial utilidad para crear créditos de aspecto profesional que se desplacen por la pantalla. Puede definir varios tabuladores en un cuadro de texto y pulsar la tecla Tab para mover el cursor a la siguiente tabulación disponible. Puede especificar una opción de justificación diferente para cada tabulación.

Nota: Las tabulaciones sirven exclusivamente para alinear los caracteres dentro de los objetos de texto. Para alinear el texto completo u objetos gráficos, utilice el comando *Alinear*.



Cuadro de diálogo Tabulaciones

Véase también

“Creación de desplazamientos y arrastres” en la página 217

“Alineación y distribución de objetos” en la página 208

Definición y ajuste de una tabulación

- 1 Seleccione un cuadro de texto.
- 2 Elija Título > Tabulaciones.
- 3 En el cuadro de diálogo Tabulaciones, realice una de las acciones siguientes:
 - Para crear una tabulación con texto justificado a la izquierda, haga clic en el marcador de tabulación Justificar a la izquierda ↵.
 - Para crear una tabulación con texto justificado al centro, haga clic en el marcador de tabulación Centro ↵.
 - Para crear una tabulación con texto justificado a la derecha, haga clic en el marcador de tabulación Justificar a la derecha ↵.
- 4 Haga clic en la regla de tabulaciones que se encuentra sobre los números para crear una tabulación. Arrastre la tabulación para ajustar su posición. A medida que arrastre, una línea vertical amarilla, o *marcador de tabulación*, indica la posición de la tabulación en el cuadro de texto seleccionado.
- 5 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Tabulaciones. El cuadro de texto seleccionado contiene las tabulaciones que ha especificado.

Nota: Para que se muestren los marcadores de tabulación siempre que se seleccionen (y no sólo cuando esté abierto el cuadro de diálogo Tabulaciones), elija Título > Vista > Marcadores de tabulación.

Eliminación de una tabulación

❖ En el cuadro de diálogo Tabulaciones, arrastre la tabulación hacia arriba, abajo o fuera de la regla de tabulaciones.

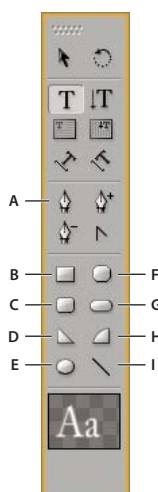
Agregación de formas e imágenes

Creación de formas

Además de para crear objetos de texto, también puede utilizar las herramientas de dibujo del titulador para crear diversas formas, como rectángulos, elipses y líneas. El Titulador incluye herramientas de pluma estándar similares a las de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.

Las herramientas de pluma proporcionan el control más preciso de líneas rectas y curvas. Con estas herramientas, puede ajustar fácilmente la forma de los trazados de conexión. También puede agregar o eliminar rápidamente puntos en un segmento, así como cambiar puntos de anclaje de un tipo a otro.

Cuando dibuje líneas o curvas, puede dejar los segmentos de conexión abiertos (el segmento final no vuelve al punto de inicio original) o cerrarlos haciendo clic en el punto de control inicial.



Herramientas de forma

A. Pluma B. Rectángulo C. Rectángulo de esquinas redondeadas D. Cuña E. Elipse F. Rectángulo con esquinas recortadas G. Rectángulo redondeado H. Arco I. Línea

1 Seleccione una herramienta de forma.

2 Realice una de las acciones siguientes:

- Mantenga pulsada Mayús y arrastre para restringir la proporción de aspecto de la forma.
- Mantenga pulsada Alt y arrastre para dibujar desde el centro de la forma.
- Pulse Mayús y Alt al mismo tiempo que arrastra para restringir la proporción de aspecto y dibujar desde el centro.
- Arrastre en diagonal entre los puntos de esquina para voltear la forma diagonalmente a medida que dibuja.
- Arrastre transversalmente, hacia arriba o hacia abajo, para voltear la forma horizontal o verticalmente mientras dibuja.



Para voltear la forma después de dibujarla, utilice la herramienta Selección para arrastrar un punto de esquina en la dirección en que desea voltearlo.

Véase también

“Dibujo de segmentos rectos con la herramienta Pluma” en la página 204

“Dibujo de curvas con la herramienta Pluma” en la página 204

Cambio de la forma de un objeto gráfico o un logotipo

- 1 Seleccione uno o varios objetos o logotipos en un título.
- 2 En el panel Propiedades del título, haga clic en el triángulo situado junto a Propiedades para expandir la lista y, a continuación, elija una opción en el menú Tipo de gráfico.

Nota: Cuando cambie de forma, es posible que se pierdan los puntos de control originales. Para que se muestren los puntos de control antes o después de cambiar la forma, seleccione el objeto con la herramienta Selección.

Dibujo de segmentos rectos con la herramienta Pluma

Puede dibujar líneas rectas con la herramienta Pluma en el área de dibujo. Se crean puntos de control, llamados *puntos de anclaje*, conectados con segmentos rectos.

- 1 Seleccione la herramienta Pluma.
- 2 Coloque la punta de la herramienta Pluma donde desea que comience el segmento recto y haga clic para definir el primer punto de anclaje. El punto de anclaje permanece seleccionado (sólido) hasta que agregue el siguiente punto.

Nota: El primer segmento que dibuje no se mostrará hasta que haga clic en un segundo punto de anclaje. Asimismo, si hay líneas que cruzan desde cualquiera de los lados del punto, esto significa que ha arrastrado por equivocación la herramienta Pluma; elija Edición > Deshacer y haga clic de nuevo.

- 3 Vuelva a hacer clic donde desea que finalice el segmento. (Mientras pulsa la tecla Mayús, haga clic para limitar el ángulo del segmento a múltiplos de 45°.) Se creará otro punto de anclaje.
- 4 Siga haciendo clic en la herramienta Pluma para crear otros segmentos rectos. El último punto de anclaje que agregue se mostrará como un cuadrado grande, que indica que está seleccionado.
- 5 Finalice el trazado mediante una de las acciones siguientes:
 - Para cerrar un trazado, haga clic en el punto de anclaje inicial. Aparecerá un círculo debajo del puntero de la herramienta Pluma cuando esté situado justo encima del punto de anclaje inicial.
 - Para dejar el trazado abierto, pulse la tecla Ctrl mientras hace clic en cualquier parte fuera de todos los objetos, o seleccione otra herramienta en el panel Herramientas.

Dibujo de curvas con la herramienta Pluma

Puede dibujar segmentos curvos arrastrando los puntos de anclaje con la herramienta Pluma. Antes de dibujar y modificar segmentos curvos con la herramienta Pluma, es importante conocer dos elementos que están asociados a los puntos de anclaje en curvas. Cuando se utiliza la herramienta Selección para seleccionar un punto de anclaje que conecta segmentos curvos, los segmentos muestran *líneas de dirección* que finalizan en *puntos de dirección*. El ángulo y la longitud de las líneas de dirección determinan la forma y el tamaño de los segmentos curvos. Al mover las líneas de dirección se cambia la forma de las curvas. Un *punto suave* siempre tiene dos líneas de dirección que se mueven a la vez como una sola unidad recta. Cuando se arrastra el punto de dirección de cualquiera de las líneas de dirección en un punto suave, ambas líneas se mueven a la vez, manteniéndose así una curva continua en ese punto de anclaje. En cambio, un *punto de esquina* puede tener dos, una o ninguna línea de dirección, según una dos, uno o ningún segmento curvo, respectivamente.

Las líneas de dirección de un punto de esquina mantienen la esquina siendo independientes entre sí. Cuando se arrastra un punto de dirección en una línea de dirección de un punto de esquina, la otra línea de dirección (si la hubiera) no se mueve. Las líneas de dirección son siempre tangentes (perpendiculares al radio) a la curva en los puntos de anclaje. El ángulo de cada línea de dirección determina la pendiente de la curva, mientras que la longitud determina la altura, o profundidad, de la curva.

- 1 Seleccione la herramienta Pluma.
- 2 Coloque el cursor donde desea que comience la curva. Mantenga pulsado el botón del mouse.

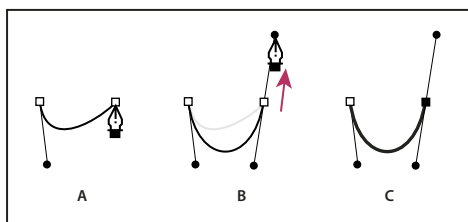
3 Arrastre para crear líneas de dirección que determinen la pendiente del segmento curvo que está creando. En general, extienda la línea de dirección aproximadamente un tercio de la distancia hasta el siguiente punto de anclaje que tiene pensado dibujar. Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra para limitar la línea de dirección a múltiplos de 45 °.

4 Suelte el botón del mouse.

Nota: El primer segmento no se mostrará hasta que dibuje el segundo punto de anclaje.

5 Coloque la herramienta Pluma donde desea que finalice el segmento curvo y realice una de las acciones siguientes:

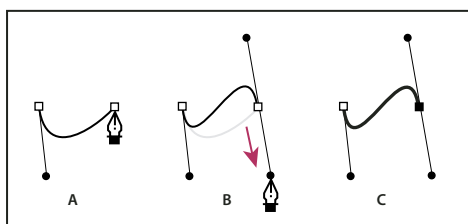
- Para crear una curva en forma de C, arrastre en una dirección opuesta a la dirección en que arrastró para crear el punto de anclaje anterior.



Dibujo de un segundo punto en curvas

A. Comenzar a arrastrar el segundo punto suave **B.** Arrastre desde la línea de dirección anterior, creación de curva con forma de C **C.** Resultado después de soltar el botón del mouse

- Para crear una curva en forma de S, arrastre en la misma dirección en que arrastró para crear el punto de anclaje anterior.



Dibujo de curvas en S

A. Comenzar a arrastrar un nuevo punto suave **B.** Arrastre en la misma dirección de la línea de dirección anterior, creando una curva en forma de S **C.** Resultado después de soltar el botón del mouse

6 Siga arrastrando la herramienta Pluma desde distintas ubicaciones para crear otros puntos.

7 Finalice el trazado mediante una de las acciones siguientes:

- Para cerrar el trazado, coloque la herramienta Pluma sobre el primer punto de anclaje. Haga clic o arrastre para cerrar el trazado.
- Para dejar el trazado abierto, pulse la tecla Ctrl mientras hace clic en cualquier parte fuera de todos los objetos, o seleccione la herramienta Selección.

Ajuste de puntos y curvas

El Titulador contiene herramientas que permiten modificar trazados existentes. Puede agregar o eliminar puntos de control en un trazado. También puede mover puntos de control y manipular sus líneas de dirección para cambiar la curva de segmentos de línea adyacentes. Asimismo, puede especificar no sólo el grosor del trazado sino también la forma de cada uno de sus puntos finales, o tapas, y sus esquinas, o uniones.

Agregación de puntos de anclaje a un trazado

1 Seleccione el trazado.


2 Seleccione la herramienta Agregar punto de anclaje .

3 Realice una de las acciones siguientes:


- Para agregar un punto de anclaje sin crear o ajustar manualmente una curva, haga clic en el lugar donde desea agregarlo.

- Para agregar un punto de anclaje y mover al mismo tiempo el nuevo punto, arrastre el lugar en el trazado donde desea agregar un punto de anclaje.

Eliminación de puntos de anclaje


- 1 Seleccione el trazado que contiene el punto de anclaje.
- 2 Seleccione la herramienta Eliminar punto de anclaje .
- 3 Haga clic en el punto que desea eliminar.

Ajuste de puntos de control

- 1 Seleccione el trazado que contiene el punto de control.
- 2 Seleccione la herramienta Pluma .
- 3 Coloque el cursor sobre el punto y, cuando el cursor se convierta en una flecha con un cuadrado al lado, arrastre el punto de control para ajustarlo.

Conversión de puntos de anclaje de un tipo a otro

Mientras dibuja, es posible que necesite cambiar el tipo de punto de anclaje que ha creado para un segmento. Para ello, utilice la herramienta Convertir punto de ancla.

- 1 Seleccione la ruta que desee modificar.
- 2 Seleccione la herramienta Convertir punto de anclaje  y coloque el cursor sobre el punto de anclaje que desee convertir.
- 3 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para convertir un punto de esquina en un punto suave, arrastre un punto de dirección fuera del punto de esquina.
 - Para convertir un punto suave en un punto de esquina sin líneas de dirección, haga clic en el punto suave.
 - Para convertir un punto de esquina sin líneas de dirección en un punto de esquina con líneas de dirección independientes, arrastre primero un punto de dirección fuera del punto de esquina (convirtiéndolo así en un punto suave con líneas de dirección). Suelte el botón del mouse y arrastre cualquiera de los puntos de dirección.
 - Para convertir un punto suave en un punto de esquina con líneas de dirección independientes, arrastre cualquiera de los puntos de dirección.

Nota: Si coloca la herramienta Pluma sobre un punto de anclaje y pulsa la tecla Alt, esta herramienta cambia temporalmente a la herramienta Convertir punto de ancla.

Modificación de la curva de un segmento

- 1 Seleccione el trazado que desea modificar.
- 2 Seleccione la herramienta Pluma y arrastre un segmento para modificar su curva.

Nota: Al arrastrar un segmento se modifica la curva, y se ajustan en la misma medida las líneas de dirección en cada extremo del segmento. Esta técnica permite convertir un segmento recto en uno curvo.

Definición de opciones para formas de curva abiertas y cerradas

La herramienta Pluma permite crear trazados abiertos o cerrados. Puede especificar el grosor del trazado, así como la forma de los extremos y esquinas de los segmentos del trazado.

- ❖ Seleccione una línea o una forma de curva abierta o cerrada y, en el panel Propiedades del título, especifique cualquiera de las siguientes opciones:

Anchura de línea Indica la anchura del trazado, en píxeles.

Tipo de tapa Especifica el tipo de tapa colocada en los extremos de los trazados. La opción Extremo tapa los trazados con extremos cuadrados. La opción Redonda tapa los trazados con extremos semicirculares. La opción Cuadrada tapa los trazados con extremos cuadrados que extienden la mitad de la anchura de la línea más allá del final. Esta opción aplica el mismo grosor de la línea en todas direcciones a su alrededor.

Tipo de unión Indica cómo se unen los extremos de segmentos adyacentes del trazado. La opción En ángulo une los segmentos del trazado con esquinas puntiagudas. La opción Redonda une los segmentos del trazado con esquinas redondeadas. La opción Bisel une los segmentos del trazado con esquinas cuadradas.

Límite en ángulo Especifica el punto en el que el tipo de unión cambia de una unión en ángulo (puntiaguda) a una unión en bisel (cuadrada). El límite en ángulo predeterminado es 4, lo que significa que el tipo de unión cambia de una unión en ángulo a una unión en bisel cuando la longitud del punto es cuatro veces el grosor del contorno. Un límite en ángulo de 1 da como resultado una unión en bisel.

***Nota:** Puede aplicar las opciones descritas anteriormente a formas que cree con la herramienta Pluma o Línea. Puede aplicar un contorno interior o exterior a cualquier objeto gráfico o de texto.*

Agregación de imágenes

El titulador le permite colocar imágenes en un título. Esta función resulta especialmente útil para agregar logotipos a títulos que servirán de plantillas. Puede agregar la imagen como un elemento gráfico o colocarla en un cuadro de texto para que forme parte del texto en sí. El Titulador acepta tanto las imágenes de mapa de bits como las ilustraciones vectoriales (por ejemplo, las creadas con Adobe Illustrator). No obstante, Adobe Premiere Pro rasteriza las ilustraciones vectoriales, convirtiéndolas en una versión de mapa de bits en el Titulador. De forma predeterminada, la imagen insertada aparece con el tamaño original. Una vez insertado un logotipo en un título, puede modificar sus propiedades (como la escala) como lo haría con otros objetos. Puede restaurar fácilmente el tamaño y la proporción de aspecto originales de un logotipo.

Véase también

“Acerca de los estilos” en la página 215

“Carga de texturas” en la página 212

Colocación de un logotipo en un título

- 1 Elija Título > Logo > Insertar logo.
- 2 Arrastre el logotipo a la ubicación que desee. Si es necesario, puede ajustar el tamaño, opacidad, giro y escala del logotipo.

***Nota:** Inserte un logotipo si desea que la imagen forme parte del archivo de título. Si desea utilizar una imagen o un vídeo en movimiento únicamente como fondo, superponga el título sobre un clip de la imagen o del vídeo.*

Véase también

“Acerca de la transformación de objetos” en la página 209

Colocación de un logotipo en un cuadro de texto

- 1 Con una herramienta de texto, haga clic en el lugar donde desea insertar el logotipo.
- 2 Elija Título > Logo > Insertar logo en texto.

Restauración de un logotipo a su tamaño o proporción de aspecto original

❖ Seleccione el logotipo y elija Título > Logo > Restaurar tamaño de logo o Título > Logo > Restaurar proporción de aspecto del logo.

Uso de objetos en títulos

Cambio del orden de pila de los objetos

Cuando crea objetos que se superponen unos a otros, puede controlar el orden de pila en el Titulador.

- 1 Seleccione el objeto que desee mover.

2 Elija Título > Organizar y después elija una de las opciones siguientes:

Traer al frente Coloca el objeto seleccionado en primer lugar en el orden de pila.

Poner delante Cambia el objeto seleccionado con el que está directamente delante de él.

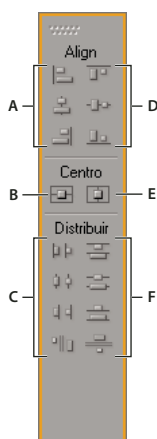
Enviar al fondo Mueve el objeto seleccionado al último lugar en el orden de pila.

Poner detrás Cambia el objeto seleccionado con el que está directamente detrás de él.

Nota: Si la pila de elementos de forma o texto es muy extensa, puede resultar difícil seleccionar un elemento de la pila. Puede utilizar el comando Título > Seleccionar para navegar con facilidad por los elementos apilados hasta llegar al que le interesa.

Alineación y distribución de objetos

El panel Acciones del titulador contiene botones que organizan automáticamente los objetos en el área de dibujo. Puede alinear los objetos mediante los botones de alineación; los botones de centro permiten centrar los objetos en el área de dibujo, mientras que los botones de distribución permiten espaciar los objetos seleccionados a intervalos regulares. Puede alinear, centrar y distribuir objetos en los ejes horizontal o vertical.



Panel Acciones del titulador

A. Botones de alineación horizontal B. Botón de centrado vertical C. Botones de distribución horizontal D. Botones de alineación vertical E. Botón de centrado horizontal F. Botones de distribución vertical

Cuando alinee o distribuya objetos seleccionados, tenga en cuenta lo siguiente:

- Una opción de alineación alinea los objetos seleccionados con el objeto que represente con mayor precisión la nueva alineación. Por ejemplo, para una alineación a la derecha, todos los objetos seleccionados se alinean con el objeto seleccionado que esté más a la derecha.
- Una opción de distribución separa los objetos seleccionados mediante espacios uniformes entre los dos objetos más cercanos a los extremos. Por ejemplo, para una opción de distribución vertical, los objetos seleccionados se distribuyen entre el objeto seleccionado más alto y el más bajo.
- Cuando se distribuyen objetos de tamaños diferentes, es posible que los espacios entre objetos no sean uniformes. Por ejemplo, la distribución de objetos según sus centros crea un espacio equivalente entre los centros, pero si los tamaños de los objetos son diferentes, se dispondrán en diferente grado en el espacio entre los objetos. Para crear un espacio uniforme entre los objetos seleccionados, use la opción Espaciado uniforme horizontal o Espaciado uniforme vertical.

Centrado de objetos en títulos

1 En el Titulador, seleccione uno o varios objetos.

2 En el panel Acciones del titulador, haga clic en el botón correspondiente al tipo de centrado que desee.

Nota: Puede centrar objetos mediante el comando Título > Posición y seleccionando después la opción que desee. Además, puede elegir Título > Posición > Tercio inferior para colocar el objeto seleccionado a lo largo del borde inferior del margen seguro para el título. Para centrar un objeto tanto horizontal como verticalmente dentro del área de dibujo, haga clic en ambos botones de centrado.

Alineación de objetos en títulos

- 1 En el titulador, seleccione dos o más objetos.
- 2 En el panel Acciones del titulador, haga clic en el botón correspondiente al tipo de alineación que desee.

Distribución de objetos en títulos

- 1 En el titulador, seleccione tres o más objetos.
- 2 En el panel Acciones del titulador, haga clic en el botón correspondiente al tipo de distribución que desee.

Acerca de la transformación de objetos

Una vez se ha creado un objeto, dispone de plena flexibilidad para el ajuste de su posición, rotación, escala y opacidad—atributos conocidos colectivamente como *propiedades de transformación*. Para transformar un objeto, puede arrastrar en el área de dibujo, seleccionar un comando en el menú Título o utilizar los controles del panel Propiedades del título.

Ajuste de la opacidad de un objeto

- 1 Seleccione un objeto o grupo de objetos.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - En la sección Transformar del panel Propiedades del título, ajuste el valor de Opacidad.
 - Elija Título > Transformar > Opacidad, escriba un nuevo valor de opacidad y haga clic en Aceptar.

Nota: El valor de la propiedad de opacidad ajusta la opacidad de los objetos contenidos en un título. Puede definir la opacidad global del título completo en la secuencia como lo haría en cualquier clip de vídeo, mediante efectos. Consulte “Ajuste de la opacidad de los clips” en la página 338.

Ajuste de la posición de objetos

- 1 Seleccione un objeto, o haga clic manteniendo la tecla Mayús pulsada para seleccionar varios objetos.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - En el tablero de dibujo, arrastre cualquiera de los objetos seleccionados a una nueva posición.
 - Elija Título > Transformar > Posición y escriba nuevos valores para Posición X e Y; a continuación, haga clic en Aceptar.
 - En la sección Transformar del panel Propiedades del título, introduzca valores para Posición X y Posición Y.
 - Utilice las teclas de flecha para empujar el objeto en incrementos de un píxel, o mantenga pulsada Mayús y utilice la tecla de flecha para empujar el objeto en incrementos de 5 píxeles.
 - Elija Título > Posición y elija una opción para centrar el objeto seleccionado o alinear su borde inferior con la parte inferior del margen seguro para el título.



Ajuste de la escala de objetos

- 1 Seleccione un objeto, o haga clic manteniendo la tecla Mayús pulsada para seleccionar varios objetos.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para ajustar la escala de la anchura, arrastre los controles izquierdo o derecho del objeto en el área de dibujo.
 - Para ajustar la escala de la altura, arrastre los controles superior o inferior del objeto en el área de dibujo.
 - Para limitar las proporciones del objeto, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra los controles de las esquinas y los lados.

- Para ajustar la escala y limitar la proporción de aspecto, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra cualquier control de esquina del objeto.
- Para ajustar la escala desde el centro, mantenga pulsada la tecla Alt mientras arrastra cualquier control de esquina del objeto.
- Para definir valores de escala en porcentajes, elija Título > Transformar > Escala, especifique los valores que desee y haga clic en Aceptar.
- Para definir valores de escala en píxeles, especifique los valores para Anchura y Altura en el panel Propiedades del título.

Nota: Al arrastrar los controles de un objeto de texto creado con la herramienta Texto horizontal o Texto vertical, cambia el tamaño de la fuente. Si la escala no es uniforme, el valor de Aspecto del texto también cambia.

Cambio del ángulo de giro de los objetos

- 1 Seleccione un objeto, o haga clic manteniendo la tecla Mayús pulsada para seleccionar varios objetos.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - En el tablero de dibujo, coloque el cursor justo fuera de los puntos de esquina de un objeto. Cuando el cursor se convierta en el icono Girar , arrastre en la dirección en la que desea que se ajuste el ángulo. Mantenga pulsada Mayús y arrastre para restringir la rotación en incrementos de 45°.
 - Seleccione la herramienta Rotación  y arrastre un objeto en la dirección que desee.
 - Elija Título > Transformar > Giro, escriba un nuevo valor de giro y haga clic en Aceptar.
 - Introduzca un valor para giro en el panel Propiedades del título o expanda el encabezado de categoría giro y arrastre el control de ángulo.

Distorsión de uno o varios objetos

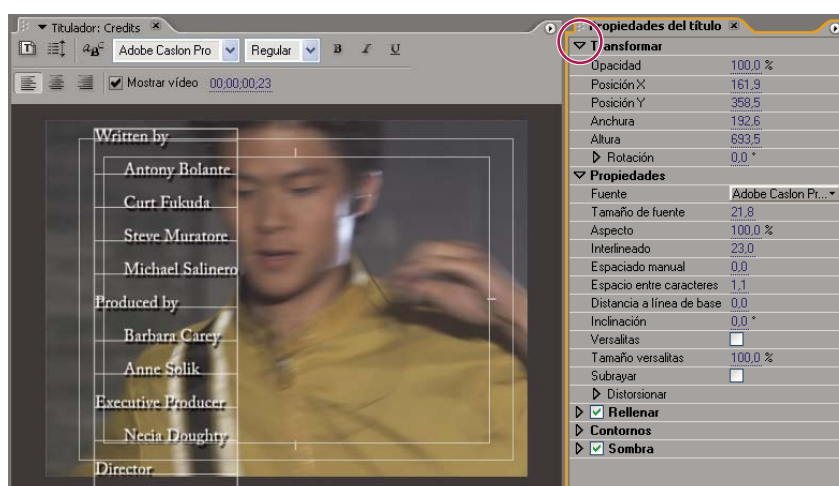
- 1 Seleccione el objeto o mantenga pulsada Mayús y haga clic para seleccionar varios objetos.
- 2 En la sección Propiedades del panel Propiedades del título, haga clic en el triángulo situado junto a Distorsionar para mostrar las opciones X e Y. Ajuste el valor de X para distorsionar el texto a lo largo del eje x. Ajuste el valor de Y para distorsionar el texto a lo largo del eje y.

Nota: La distorsión afecta al aspecto horizontal (X) o vertical (Y) de todo un objeto gráfico. No obstante, afecta individualmente a cada carácter de un objeto de texto.

Agregación de color, rellenos, texturas, contornos y sombras

Acerca de las propiedades de objetos

Con el Titulador, puede aplicar propiedades personalizadas a cada objeto o grupo de objetos que cree. Estas propiedades incluyen contornos, rellenos, brillos, texturas y sombras. Puede guardar una combinación de propiedades como un *estilo*. Los estilos aparecen como botones en el panel Estilos del titulador, lo que le permite aplicar sus combinaciones de propiedades favoritas a los objetos con facilidad. El uso de estilos contribuye a conservar la uniformidad entre los diversos títulos de un proyecto.



panel Propiedades de título

Véase también

“Acerca de los estilos” en la página 215

Definición del relleno de un objeto

La propiedad de *relleno* de un objeto define el área dentro del contorno del objeto: el espacio dentro de un objeto gráfico o dentro del contorno de cada carácter de un objeto de texto. Puede especificar numerosas opciones para el relleno de un objeto seleccionado en el panel Propiedades del título.

Nota: Si agrega un contorno a un objeto, dicho contorno también incluye un relleno (consulte “Agregación de contornos a objetos” en la página 213).

- 1 Seleccione el objeto que desea rellenar.
- 2 En el panel Propiedades del título, haga clic en el triángulo situado junto a la categoría Rellenar y defina cualquiera de las siguientes opciones:

Tipo de relleno Especifica si se va a aplicar color, y cómo, dentro de los contornos del objeto gráfico o de texto.

Color Determina el color del relleno. Haga clic en la muestra de color para abrir un selector de color o utilice el cuentagotas para tomar la muestra de cualquier color de la pantalla. Las opciones de color varían según el Tipo de relleno especificado.

Opacidad Indica la opacidad del relleno, desde 0% (totalmente transparente) a 100% (totalmente opaco).

Brillo Simula una superficie reflexiva o brillo.

Textura Agrega una imagen de un archivo distinto. Puede seleccionar el archivo que desea utilizar como el origen de la textura.

Defina la opacidad del color de relleno de un objeto para definir la opacidad de objetos individuales en un título. Para definir la opacidad global del título, agréguelo a una pista en la línea de tiempo, encima de otro clip, y ajuste su opacidad como lo haría con cualquier clip.

Véase también

“Agregación de contornos a objetos” en la página 213

Tipos de rellenos

Sólido Crea un relleno de color uniforme. Defina las opciones que desee.

Degradado lineal o Degradado radial Elija Degradado lineal para crear un relleno con degradado lineal de dos colores. Elija Degradado radial para crear un relleno con degradado circular de dos colores.

La opción **Color** especifica los colores de degradado inicial y final, que se muestran, respectivamente, en los cuadros de la izquierda y de la derecha, o *detenciones de color*. Haga doble clic en una detención de color para elegir un color. Arrastre las detenciones de color para ajustar la suavidad de la transición entre los colores.

Las opciones **Color de detención de color** y **Opacidad de detención de color** especifican el color y la opacidad de la detención de color seleccionada. Haga clic en el triángulo situado encima de la detención de color que desea definir y realice los ajustes necesarios. La opción **Ángulo** (disponible sólo para Degradado lineal) especifica el ángulo del degradado. La opción **Repetir** indica el número de veces que se repetirá el motivo del degradado.

Degradado de 4 colores Crea un relleno degradado compuesto por cuatro colores, con un color saliendo de cada ángulo del objeto.

La opción **Color** indica el color que emana de cada esquina del objeto. Haga doble clic en una detención de color para elegir un color. Arrastre las detenciones de color para ajustar la suavidad de la transición entre los colores.

Las opciones **Color de detención de color** y **Opacidad de detención de color** especifican el color y la opacidad de la detención de color seleccionada. Haga clic en el triángulo situado encima de la detención de color y realice los ajustes necesarios.

Bisel Agrega un borde biselado al fondo. La opción **Equilibrio** especifica el porcentaje del bisel ocupado por el color de sombra.

Eliminar Especifica que no se procese ningún relleno o sombra.

Fantasma Especifica que se procese la sombra, pero no el relleno.



Las opciones Eliminar y Fantasma funcionan mejor con objetos que tengan sombras y contornos.

Agregación de brillo

Puede agregar brillo al relleno o contorno de cualquier objeto. El brillo se asemeja a una veta de luz de color que cruza la superficie de un objeto. Puede ajustar el color, tamaño, ángulo, opacidad y posición del brillo.

- 1 Seleccione el objeto.
- 2 Seleccione Brillo en el panel Propiedades del título.
- 3 Haga clic en el triángulo situado junto a Brillo para definir sus opciones.

Nota: Si la textura del objeto oscurece el brillo, desmarque la opción **Textura** en el panel Propiedades del título.

Carga de texturas

Puede asignar una textura al relleno o contorno de cualquier objeto. Para agregar una textura, especifique el archivo vectorial o de mapa de bits (por ejemplo, un archivo de Adobe Photoshop) o utilice una de las diversas texturas incluidas en Adobe Premiere Pro.

- 1 Seleccione el objeto.
- 2 En el panel Propiedades del título, seleccione **Textura** para el relleno o contorno del objeto y, a continuación, haga clic en el triángulo situado al lado para que se muestren las opciones.
- 3 Haga clic en la muestra de textura y seleccione un archivo en el disco duro, o desplácese a Archivos de programa/Adobe/Premiere Pro/Presets/Textures para abrir una textura y, a continuación, haga clic en **Abrir**.
- 4 Para especificar cómo se va a escalar, alinear y fusionar la textura con el objeto asociado, defina cualquiera de las demás opciones:

Nota: Para eliminar la textura de un objeto seleccionado, desactive **Textura** en el panel Propiedades del título.

Voltear con objeto Voltea la textura en horizontal y vertical cuando se voltee el objeto (arrastrando los puntos de control entre sí).

Girar con objeto Gira la textura en sincronización con el objeto.

Escala Objeto X, Escala Objeto Y Indica cómo se va a estirar la textura a lo largo del eje x o y cuando se aplique al objeto. La opción Textura no estira la textura, pero la aplica a la cara del objeto desde la esquina superior izquierda a la esquina inferior derecha. La opción Cara recortada estira la textura de manera que ocupe la cara, menos el área cubierta por los contornos interiores. La opción Cara estira la textura de forma que ocupe exactamente la cara. La opción Carácter extendido tiene en cuenta los contornos al calcular el área sobre la que se estira la textura. Por ejemplo, con un borde exterior de 20 píxeles, la textura se estira más allá de la extensión de la cara. No obstante, la textura se recorta en la cara y sólo se ajusta la extensión.

Escala Horizontal, Escala Vertical Estira la textura hasta el porcentaje especificado. Un valor único puede producir resultados distintos según otras opciones de escala que se seleccionen. El intervalo es del 1% al 500%; el valor predeterminado es 100%.

Escala Mosaico X, Escala Mosaico Y Dispone la textura en mosaico Si el objeto no está dispuesto en mosaico en una dirección determinada, no se utiliza ningún valor (alfa = 0).

Alineación Objeto X, Alineación Objeto Y Especifica con qué parte del objeto se alinea la textura. Alinea arbitrariamente la textura con el título y no con el objeto, permitiéndole mover el objeto sin mover la textura. La Cara recortada alinea la textura con la cara del área recortada (la cara menos los contornos interiores). La Cara alinea la textura con la cara normal y no tiene en cuenta los contornos al calcular la extensión. El Carácter extendido alinea la textura con la cara extendida (la cara más los contornos exteriores).

Alineación Regla X, Alineación Regla Y Alinea la textura con la parte superior izquierda, el centro o la parte inferior derecha del objeto especificado mediante las opciones Objeto X y Objeto Y.

Desplazamiento X, Desplazamiento Y Especifica los desplazamientos horizontal y vertical (en píxeles) para la textura desde el punto de aplicación calculado. Este punto de aplicación se calcula según los ajustes de las opciones Objeto X/Objeto Y y Regla X/Regla Y. El intervalo es desde -1000 a 1000; el valor predeterminado es 0.

Mezcla de fusión Indica la proporción de textura respecto al relleno normal que se procesa. Por ejemplo, si se crea un rectángulo y se proporciona un sencillo degradado de rojo a azul, y después se aplica una textura, el valor de mezcla determina qué cantidad de cada uno se utiliza al componer los dos para crear el objeto final. El intervalo del control es desde -100 a 100. El valor -100 indica que no se utilice ninguna textura y el degradado es dominante. El valor 100 indica que se utilice sólo la textura. El valor 0 indica que se utilicen ambos aspectos del objeto por igual. La mezcla también desempeña una función en cómo se utilizan la clave de la pendiente (ajustada mediante la opción Clave de relleno) y la textura (ajustada mediante la opción Clave de textura).

Escala de alfa Reajusta el valor de alfa para la textura en su totalidad. Esta opción permite volver transparente el objeto fácilmente. Si se define correctamente el canal alfa, esta opción actúa como un regulador de transparencia.

Regla compuesta Especifica qué canal de una textura entrante se utiliza para determinar la transparencia. Normalmente se utiliza el canal alfa. No obstante, si utiliza una textura en negro y rojo, podría imponer la transparencia en las áreas rojas mediante la especificación del canal rojo.

Invertir composición Invierte los valores de alfa entrantes. Algunas texturas pueden tener invertido el rango de alfa. Pruebe esta opción si el área que debería mostrarse sólida está en blanco.

Agregación de contornos a objetos

Puede agregar un *contorno* a los objetos. Puede agregar tanto contornos interiores como exteriores. Los contornos interiores se crean a lo largo del borde interior de los objetos, mientras que los contornos exteriores se crean a lo largo del borde exterior. Puede agregar hasta 12 contornos a cada objeto. Una vez agregado el contorno, puede ajustar el color, tipo de relleno, opacidad, brillo y textura. De forma predeterminada, los contornos se muestran y se procesan en el orden en que se han creado; no obstante, puede cambiar fácilmente ese orden.

- 1 Seleccione el objeto.
- 2 En la sección Propiedades del panel Propiedades del título, expanda la categoría Contornos.
- 3 Haga clic en Agregar junto a Contorno interior o Contorno exterior.

4 Defina cualquiera de las opciones siguientes:

Texto Especifica el tipo de contorno que se aplica. La opción Profundidad crea un contorno que hace que el objeto parezca extraído. La opción Borde crea un contorno que abarca todo el borde interior o exterior del objeto. Eliminar cara crea una copia del objeto, a la que puede posteriormente aplicar desplazamiento y valores.

Tamaño Especifica el tamaño del contorno, en líneas de exploración. Esta opción no está disponible para el tipo de contorno Eliminar cara.

Ángulo Indica el ángulo de desplazamiento del contorno, en grados. Esta opción no está disponible para el tipo de contorno Borde.

Magnitud Indica la altura del contorno. Esta opción está disponible sólo para el tipo de contorno Eliminar cara.

Tipo de relleno Indica el tipo de relleno para el contorno. Todos los tipos de relleno, incluidos Brillo y Textura, funcionan exactamente igual que las opciones de Relleno.



Seleccione y anule las opciones de contornos para experimentar con varias combinaciones.

Véase también

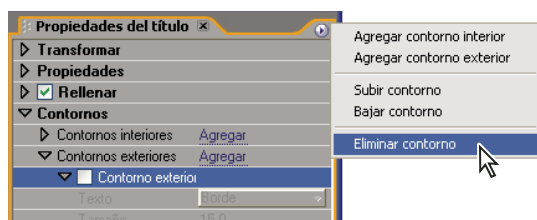
“Tipos de rellenos” en la página 211

Cambio del orden en que se muestran los contornos

- 1 Seleccione un objeto que contenga varios contornos.
- 2 En el panel Propiedades del título, seleccione el contorno que desea mover.
- 3 En el menú del panel, elija Subir contorno para subir el contorno seleccionado un nivel en la lista, o Bajar contorno para bajarlo un nivel en la lista.

Eliminación de contornos de un objeto o texto

- 1 Seleccione un objeto que contenga uno o varios contornos.
- 2 En el titulador, realice una de las acciones siguientes:
 - Para eliminar contornos de un objeto, seleccione el objeto.
 - Para eliminar los trazos del texto, haga clic en la herramienta Texto **T**, y, a continuación, arrástrela para seleccionar el texto.
- 3 En el panel Propiedades del título, haga clic en el triángulo situado junto a Contornos para expandir la categoría.
- 4 Expanda Contornos interiores, Contornos exteriores o ambos.
- 5 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para eliminar un contorno, seleccione Contorno interior o Contorno exterior.
 - Para eliminar varios contornos, pulse la tecla Ctrl mientras hace clic en cada contorno (designado mediante el encabezado “Contorno interior” o “Contorno exterior”) que desea eliminar. Puede seleccionar cualquier combinación de contornos interiores y exteriores.
- 6 En el menú del panel Propiedades del título, elija Eliminar contorno.



Selección de Eliminar contorno del menú del panel Propiedades del título

Creación de sombras paralelas

Puede agregar sombras paralelas a cualquier objeto que cree en el Titulador. Las diversas opciones de sombras proporcionan un control total sobre el color, la opacidad, el ángulo, la distancia, el tamaño y la extensión.

1 Seleccione un objeto.

2 En el panel Propiedades del título, seleccione Sombra.

3 Haga clic en la flecha situada junto a la opción Sombra para definir cualquiera de los siguientes valores:

Color Especifica el color de la sombra.

Opacidad Especifica el nivel de transparencia de la sombra.

Ángulo Especifique el ángulo de la sombra en relación con el objeto.

Distancia Especifica el número de píxeles de desplazamiento entre la sombra y el objeto.

Tamaño Determina el color de la sombra.

Extensión Especifica cuánto se extienden los límites del canal alfa del objeto antes del desenfoque. Esto resulta especialmente útil en características pequeñas y finas, como cursiva descendente o ascendente en texto, que tiende a desaparecer si se aplica bastante desenfoque.

Uso de estilos

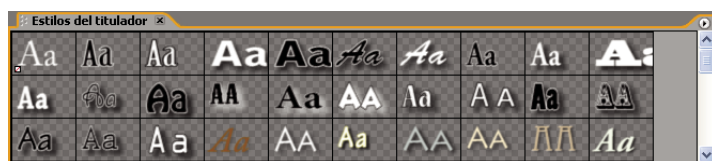
Acerca de los estilos

Una vez haya aplicado una combinación de propiedades de color y características de fuente a un elemento de forma o texto del título, puede guardar esta combinación o *estilo* para usarla más adelante. Puede guardar varios estilos. Las miniaturas de todos los estilos guardados se muestran en el panel Estilos del titulador, por lo que puede aplicar rápidamente los estilos personalizados en diferentes proyectos. Adobe Premiere Pro también incluye un conjunto de estilos predeterminados.

De forma predeterminada, Adobe Premiere Pro almacena todos los estilos guardados como archivos de *biblioteca de estilos* con la extensión .prsl. Al guardar una biblioteca de estilos, se guarda el conjunto completo de estilos que se muestran en la ventana actual de Adobe Title Designer. La biblioteca de estilos preestablecidos está almacenada en Archivos de programa/Adobe/Premiere Pro 2.0/Presets/Styles; los estilos personalizados se guardan en Mis documentos/Adobe/Premiere Pro/2.0/Styles.

Puesto que Adobe Premiere Pro almacena cada estilo o conjunto de estilos como un archivo independiente, puede compartir estilos con otros usuarios. Si comparte estilos, asegúrese de que las fuentes, texturas y archivos de fondo utilizados están disponibles en todos los sistemas.

La miniatura Estilo actual muestra siempre las propiedades que ha aplicado al elemento seleccionado actualmente.



Panel Estilos del titulador

Creación de estilos

1 Seleccione un objeto que tenga las propiedades que desee guardar como estilo.

2 Realice una de las acciones siguientes:

- En el menú del panel Estilos del titulador, elija Estilo nuevo.
- Haga clic con el botón derecho en el panel Estilos del titulador y elija Estilo nuevo.

3 Escriba el nombre del estilo y haga clic en Aceptar. Dependiendo de la opción de visualización que haya seleccionado, aparecerá una muestra con el nuevo estilo o su nombre en el panel Estilos del titulado.

Modificación de la visualización de muestras de estilo

El panel Estilos del titulado muestra la biblioteca de estilos de forma predeterminada, así como las muestras de estilo que haya creado o cargado. De forma predeterminada, aparecen muestras grandes de texto de ejemplo con el estilo cargado aplicado; sin embargo, puede elegir ver los estilos en muestras pequeñas o sólo por su nombre.

❖ En el panel Herramientas del titulado, elija una de las opciones siguientes:

Sólo texto Muestra sólo el nombre del estilo.

Miniaturas pequeñas Sólo aparecen muestras pequeñas de objetos de texto de ejemplo con los estilos aplicados.

Miniaturas grandes Sólo aparecen muestras grandes de objetos de texto de ejemplo con los estilos aplicados.

Cambio de los caracteres de forma predeterminada en muestras

Puede cambiar los caracteres predeterminados que aparecen en las muestras de estilo.

1 Elija Edición > Preferencias > Titulado.

2 En el cuadro Muestras de estilo, escriba un máximo de dos caracteres que desee ver en las muestras de estilo.

3 Haga clic en Aceptar.

Aplicación de un estilo a un objeto

1 Seleccione el objeto al que desee aplicar el estilo.

2 En el panel Estilos del titulado, haga clic en la muestra de estilo que desee aplicar.



Para impedir que el tipo de fuente del estilo se aplique a la fuente del título, mantenga pulsada Alt y haga clic en la muestra de estilo.

Eliminación, duplicación, cambio de nombre o definición de un estilo predeterminado

❖ En el panel Estilos del titulado, realice una de las acciones siguientes:

- Para eliminar un estilo, selecciónelo y elija Eliminar estilo en el menú Estilos del titulado.

Nota: Este procedimiento elimina únicamente la muestra o el nombre de la zona de visualización. El estilo permanece en la biblioteca. Utilice el comando Cargar biblioteca de estilos, Restaurar biblioteca de estilos o Reemplazar biblioteca de estilos para que se muestre de nuevo la biblioteca de estilos.

- Para duplicar un estilo, selecciónelo y elija Duplicar estilo en el menú Estilos del titulado. Aparece un duplicado del estilo seleccionado en el panel Estilos del titulado.
- Para cambiar el nombre de un estilo, selecciónelo y elija Cambiar nombre de estilo en el menú Estilos del titulado. Escriba un nombre nuevo, de un máximo de 32 caracteres, en el cuadro de diálogo Cambiar nombre de estilo y haga clic en Aceptar. Los nombres que contengan más de 32 caracteres aparecerán truncados.
- Para definir un estilo como predeterminado, seleccione el estilo y elija Definir estilo como valor predeterminado en el menú Estilos del titulado. El Titulado aplicará este estilo a cada objeto que cree a partir de este punto.

Administración de las bibliotecas de estilos

Después de crear un estilo, quizá desee guardarlo en una colección, o *biblioteca de estilos*, con otros estilos. De forma predeterminada, los estilos que cree aparecen en la biblioteca de estilos actual, pero puede crear nuevas bibliotecas en las que guardar los estilos. Por ejemplo, puede eliminar la visualización de la biblioteca actual, crear nuevos estilos a medida que trabaja y, después, guardarlos en su propia biblioteca.

❖ En el panel Estilos del titulado, realice una de las acciones siguientes:

- Para restaurar las bibliotecas de estilos predeterminadas, elija Restaurar biblioteca de estilos en el menú Estilos.

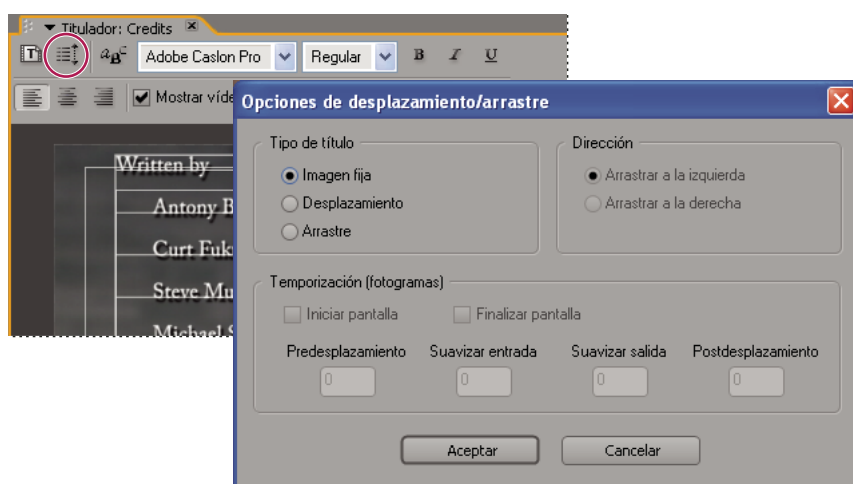
- Para guardar una biblioteca de estilos, elija Guardar biblioteca de estilos en el menú Estilos. Se guardarán todos los estilos que se muestran en la sección Estilos. Especifique un nombre y una ubicación para el archivo de biblioteca de estilos y haga clic en Guardar. Adobe Premiere Pro guarda los archivos de biblioteca de estilos con la extensión .prsl.
- Para cargar una biblioteca de estilos guardada, búsquela y haga clic en Abrir.
- Para reemplazar una biblioteca de estilos, elija Reemplazar biblioteca de estilos en el menú Estilos. Busque la biblioteca de estilos por la que desea reemplazar la actual y haga clic en Abrir.

Desplazamiento y arrastre de títulos

Creación de desplazamientos y arrastres

Aunque los títulos estáticos, gráficos y logotipos pueden ser suficientes para algunos proyectos, muchos otros requieren títulos que se muevan por el material de archivo. (Cuando los títulos se mueven verticalmente sobre el metraje, se denominan *desplazamientos*. Cuando lo hacen horizontalmente, se llaman *arrastres*.) Con el Titulador se crean arrastres y desplazamientos expertos y suaves.

Nota: La longitud del título en el panel Línea de tiempo determina la velocidad del desplazamiento o arrastre. Cuando más aumente la longitud del clip del título, más lento será el movimiento.



Definición de un título para desplazar

Creación de un desplazamiento o arrastre de título


1 Realice una de las acciones siguientes:

- Para crear un desplazamiento de título, elija Título > Título nuevo > Desplazamiento predeterminado.
- Para crear un arrastre de título, elija Título > Título nuevo > Arrastre predeterminado.

2 Cree los objetos gráficos y de texto para el desplazamiento o arrastre de título. Utilice la barra de desplazamiento del panel Titulador para ver las zonas ocultas del título. Cuando se agrega el título a la secuencia, las zonas ocultas se desplazarán o arrastrarán hasta que resulten visibles.



Para los créditos que se desplacen por la pantalla, cree un cuadro de texto largo con la herramienta Tipo de área y utilice alineación, tabulaciones e interlineado para ajustar el formato.

3 En el panel Titulador, haga clic en el botón Opciones de desplazamiento/arrastre .

4 Especifique las opciones adecuadas para Dirección y Temporización, y después haga clic en Aceptar.

Nota: Puede especificar la dirección únicamente para el arrastre de títulos.

Conversión de un tipo de título a otro

- 1 Abra o seleccione el título que desea convertir en el panel Titulador y, a continuación, haga clic en el botón Opciones de desplazamiento/arrastre.
- 2 En el panel Titulador, haga clic en el botón Opciones de desplazamiento/arrastre.
- 3 Para Tipo de título, especifique el tipo de título que desea y, si es necesario, especifique opciones de Dirección y Temporización. Consulte “Opciones de temporización de desplazamiento/arrastre” en la página 218.
- 4 Modifique o cree objetos y guarde el título.

Opciones de temporización de desplazamiento/arrastre

Iniciar pantalla Especifica que el desplazamiento comience fuera de la pantalla y continúe dentro de ella.

Finalizar pantalla Especifica que el desplazamiento continúe hasta que los objetos queden fuera de la pantalla.

Pre-desplazamiento Indica el número de fotogramas que se reproducen antes de que comience el desplazamiento.

Suavizar entrada Determina el número de fotogramas por los que se desplaza el título a una velocidad cada vez mayor hasta que el título alcance la velocidad de reproducción.

Suavizar salida Determina el número de fotogramas por los que se desplaza el título a una velocidad cada vez menor hasta que finalice el desplazamiento.

Post-desplazamiento Indica el número de fotogramas que se reproducen después de que finalice el desplazamiento.

Arrastre a la izquierda, Arrastre a la derecha Indica la dirección en que se mueve el desplazamiento.

Véase también

“Inserción de texto horizontal o vertical en un cuadro de texto” en la página 199

“Uso de tabulaciones” en la página 202

Capítulo 12: Animación

Efectos de animación


Acerca de los fotogramas clave

Los *fotogramas clave* se utilizan para crear y controlar la animación, los efectos, las propiedades del audio y muchos otros tipos de cambios que se producen a lo largo del tiempo. Un fotograma clave marca el punto en el que se especifica un valor como, por ejemplo, la posición en el espacio, la opacidad o el volumen de audio. Los valores entre los fotogramas clave se *interpolan*. Si utiliza fotogramas clave para crear un cambio a lo largo del tiempo, debe utilizar dos fotogramas clave como mínimo, uno para el estado al comienzo del cambio y otro para el nuevo estado al final del cambio.

Uso de fotogramas clave

Al utilizar fotogramas clave para animar el efecto Opacidad, puede ver y editar los fotogramas clave en los paneles Controles de efectos o Línea de tiempo. En ocasiones, la alternativa del panel Línea de tiempo puede ser más adecuada para ver y ajustar fotogramas clave con rapidez. Las instrucciones siguientes indican el panel adecuado para la tarea que debe realizar:

- El panel Línea de tiempo es ideal para editar los fotogramas clave de efectos que tienen un solo valor unidimensional, como Opacidad o Volumen de audio. El panel Controles de efectos resulta en general más sencillo para editar los fotogramas clave de efectos que tienen valores múltiples, angulares o bidimensionales, como Niveles, Rotación o Escala, respectivamente.
- En el panel Línea de tiempo, las variaciones de los valores de los fotogramas clave se indican gráficamente, para que pueda ver a simple vista cómo cambian los valores de los fotogramas clave a lo largo del tiempo. De manera predeterminada, los valores cambian entre fotogramas clave de modo lineal, pero puede aplicar opciones que ajusten la velocidad de cambio entre fotogramas clave. Por ejemplo, puede hacer que el movimiento se detenga de modo gradual. También puede cambiar el método de interpolación y utilizar controles de curva para ajustar la velocidad y suavidad de la animación de un efecto.
- El panel Controles de efectos muestra a la vez todos los fotogramas clave de varias propiedades, pero sólo para el clip seleccionado en el panel Línea de tiempo. El panel Línea de tiempo puede mostrar a la vez los fotogramas clave de varias pistas o clips, pero únicamente los fotogramas clave de una sola propiedad por pista o clip.
- Al igual que el panel Línea de tiempo, el panel Controles de efectos también muestra los fotogramas clave gráficamente. Una vez que se activa un fotograma clave para la propiedad de un efecto, podrá ver los gráficos Valor y Velocidad. El gráfico Valor muestra los fotogramas clave con cambios en los valores de propiedad de un efecto. El gráfico Velocidad muestra los fotogramas clave con controles para ajustar la velocidad y suavidad de los cambios de valor de un fotograma clave a otro.
- Los fotogramas clave de los efectos de pista de audio sólo pueden editarse en el panel Línea de tiempo o en el Mezclador de audio. Los fotogramas clave de los efectos de clip de audio son como los fotogramas clave de los efectos de clip de vídeo. Pueden editarse en los paneles Línea de tiempo o Controles de efectos.

 Puede modificar la organización del panel y elegir *Ventana > Espacio de trabajo > Guardar espacio de trabajo* para guardar la nueva configuración como su propio espacio de trabajo. Debe indicar un nombre para ese espacio de trabajo en el cuadro de diálogo *Guardar espacio de trabajo* antes de hacer clic en el botón *Guardar*.


Véase también

“Activación de un fotograma clave” en la página 223

“Acerca de los fotogramas clave” en la página 219

“Automatización de cambios de audio en el Mezclador de audio” en la página 190

Ver fotogramas clave y gráficos

Puede ver cualquier fotograma clave en el área de fotogramas clave del panel Controles de efectos. En el panel Línea de tiempo, puede ver los fotogramas clave expandiendo la pista y eligiendo las opciones de visualización de pista adecuadas. En el panel Controles de efectos, al contraer cualquier efecto que contenga propiedades de fotogramas clave, se muestran los iconos Fotograma clave de resumen . Los *fotogramas clave de resumen* se muestran en el encabezado del efecto y corresponden a todos los fotogramas clave de las propiedades individuales que contiene el efecto. Los fotogramas clave de resumen no se pueden manipular; se muestran únicamente a modo de referencia.

Tanto el panel Controles de efectos como el de Línea de tiempo permiten ajustar la temporización y los valores de los fotogramas clave, pero cada uno funciona de modo diferente. Mientras que el panel Controles de efectos muestra a la vez todas las propiedades del efecto, los fotogramas clave y los métodos de interpolación, los clips del panel Línea de tiempo sólo muestran una propiedad de efecto cada vez. En el panel Controles de efectos, puede controlar todos los valores de los fotogramas clave. En el panel Línea de tiempo, tiene control limitado (por ejemplo, no puede cambiar valores que usan coordenadas x/y, como Posición). Sin embargo, puede ajustar los fotogramas clave durante la edición sin tener que desplazarse al panel Controles de efectos.

Los gráficos de los paneles Línea de tiempo y Controles de efectos muestran los valores de cada fotograma clave y los valores interpolados entre fotogramas clave. Cuando el gráfico de una propiedad de efecto está estable, el valor de la propiedad no cambia entre fotogramas clave. Cuando el gráfico sube o baja, el valor de una propiedad aumenta o disminuye entre fotogramas clave. Puede modificar el método de interpolación y ajustar las curvas de un gráfico para alterar la velocidad y suavidad de los cambios de propiedad de un fotograma clave al siguiente.

Véase también


“Uso de fotogramas clave” en la página 219

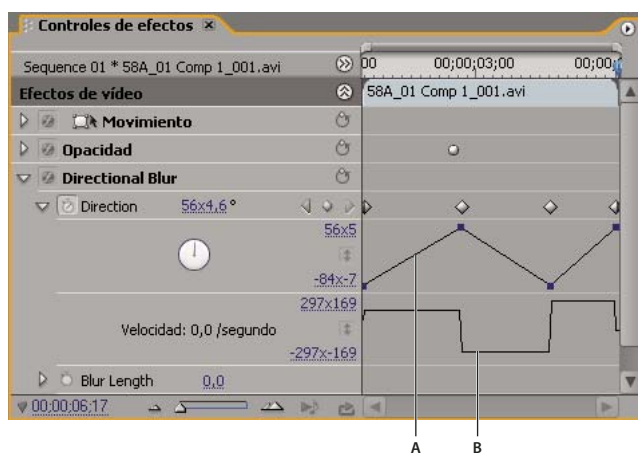
“Edición de gráficos de fotogramas clave en el panel Controles de efectos” en la página 226

“Acerca de los fotogramas clave” en la página 219

Visualización de fotogramas clave en el panel Controles de efectos

Si agregó fotogramas clave a un clip de secuencias, podrá verlos en el panel Controles de efectos.

- 1 Seleccione un clip en el panel Línea de tiempo.
- 2 En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir el efecto que desea ver. Los fotogramas clave aparecerán en la línea de tiempo de Controles de efectos.
- 3 (Opcional) Si desea ver los gráficos Valor y Velocidad de los ajustes de una propiedad de efecto, haga clic en el triángulo junto al icono Conmutar animación  para expandir una propiedad de efecto.



Controles de efectos

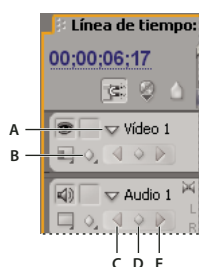
A. Gráfico Valor B. Gráfico Velocidad

Véase también

“Acerca de los fotogramas clave” en la página 219

Visualizar fotogramas clave en el panel Línea de tiempo

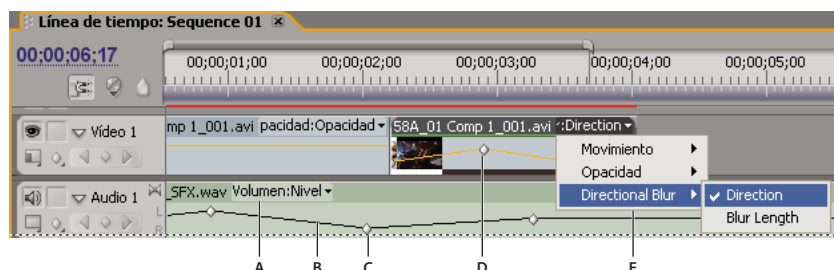
De manera predeterminada, los fotogramas clave del panel Línea de tiempo están ocultos. Para los efectos de vídeo y audio, el panel Línea de tiempo muestra los fotogramas clave específicos para cada clip. Para los efectos de audio, el panel Línea de tiempo también muestra los fotogramas clave de una pista completa. Si bien cada clip o pista puede mostrar una propiedad diferente, dentro de un clip o pista individual sólo se muestran los fotogramas clave de una propiedad cada vez. Puede especificar qué fotogramas clave de una propiedad se muestran en ese momento eligiendo una opción del menú emergente **Mostrar fotogramas clave**. Este menú emergente está disponible para cada clip o pista de audio en el panel Línea de tiempo.



Controles de fotogramas clave de pista en el panel Línea de tiempo

A. Triángulo Contraer/Expandir pista B. Mostrar fotogramas clave (vídeo) C. Botón Fotograma clave anterior D. Botón Agregar fotograma clave E. Botón Fotograma clave siguiente

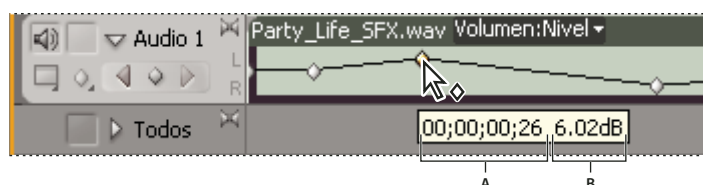
Los segmentos que conectan fotogramas clave forman un gráfico que indica cambios en los valores de los fotogramas clave a lo largo de la duración del clip o pista. El ajuste de fotogramas clave y segmentos cambia la forma del gráfico.



Controles de fotogramas clave de pista en el panel Línea de tiempo

A. Propiedades del efecto Pista B. Gráfico de fotogramas clave C. Fotogramas clave de la pista de audio D. Fotogramas clave del clip de vídeo E. Propiedades del efecto Clip

Adobe Premiere Pro muestra información sobre las herramientas con respecto a la ubicación de un fotograma clave, además de las correspondientes propiedades y opciones configuradas en el panel **Controles de efectos**. Esta información es útil para la colocación precisa de fotogramas clave, ya que rápidamente toma nota del valor configurado para un fotograma clave y compara la ubicación y el cambio de valor de dos o más fotogramas clave.



Información sobre las herramientas de los fotogramas clave

A. Código de tiempo B. Valor de la propiedad


Véase también

“Acerca de los fotogramas clave” en la página 219

Visualización de fotogramas clave y propiedades en el panel Línea de tiempo

Si agregó fotogramas clave para animar un efecto, podrá ver dichos fotogramas y sus propiedades en el panel Línea de tiempo.

1 (Opcional) Si se contrae una pista, haga clic en el triángulo situado a la izquierda del nombre de la pista para expandirla.

2 Para una pista de vídeo, haga clic en el icono **Mostrar fotogramas clave**  y seleccione una de las siguientes opciones del menú:

Mostrar fotogramas clave Muestra el gráfico y los fotogramas clave de cualquier efecto de vídeo aplicado a los clips en la pista. Junto al nombre del clip se muestra un menú de efectos para que pueda elegir el efecto que desea ver.

Mostrar manejadores de opacidad Muestra el gráfico y los fotogramas clave del efecto Opacidad de cada clip de la pista.

Ocultar fotogramas clave Oculta los gráficos y fotogramas clave de todos los clips de la pista.

3 Para una pista de audio, haga clic en el botón **Mostrar fotogramas clave** y seleccione una de las siguientes opciones del menú:

Mostrar fotogramas clave del clip Muestra el gráfico y los fotogramas clave de cualquier efecto de audio aplicado a los clips de la pista. Junto al nombre del clip se muestra un menú de efectos para que pueda elegir el efecto que desea ver.

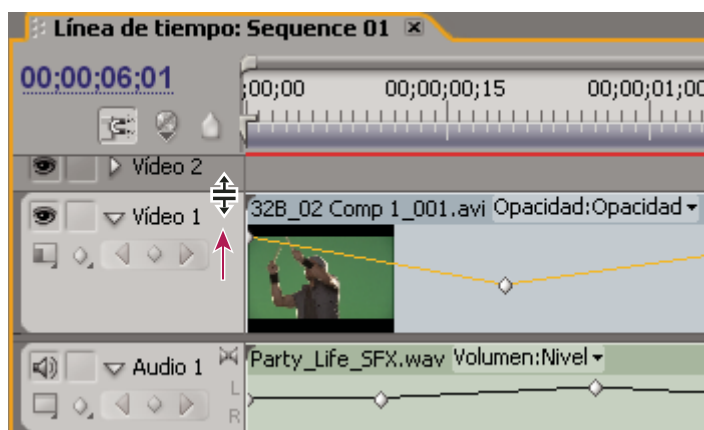
Mostrar volumen del clip Muestra el gráfico y los fotogramas clave del efecto Volumen de cada clip de la pista.

Mostrar fotogramas clave de pista Muestra el gráfico y los fotogramas clave de cualquier efecto de audio aplicado a toda la pista. Al comienzo de la pista se muestra un menú de efectos para que elija el efecto que desea ver.

Mostrar volumen de pista Muestra el gráfico y los fotogramas clave del efecto Volumen aplicado a toda la pista.

Ocultar fotogramas clave Oculta los gráficos y fotogramas clave de todos los clips de la pista.

4 (Opcional) Utilice el control **Aumentar** para aumentar el clip, de modo que el menú emergente de efectos aparezca en la parte superior de la pista en el panel Línea de tiempo. También puede arrastrar los límites por encima o debajo del nombre de la pista para aumentar la altura de la pista.



Arrastrar para aumentar la altura de la pista

5 (Opcional) Si en los pasos 2 y 3 elige **Mostrar fotogramas clave**, **Mostrar fotogramas clave del clip** o **Mostrar fotogramas clave de pista**, haga clic en el menú de efectos y elija el efecto que contiene fotogramas clave.



Elegir del menú emergente de efectos

6 Coloque el puntero directamente sobre un fotograma clave para ver su propiedad en la información sobre las herramientas.

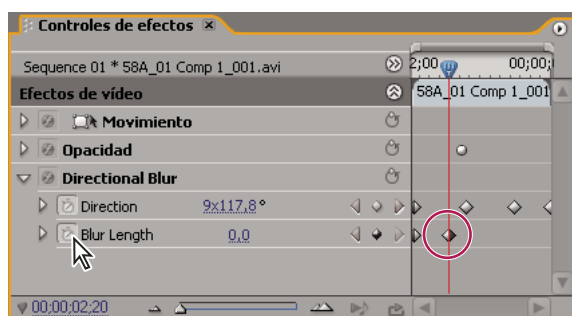
Véase también

“Acerca de los fotogramas clave” en la página 219



Activar y seleccionar fotogramas clave

Activación de un fotograma clave

Para animar una propiedad de efecto, debe activar el fotograma clave para esa propiedad en el panel Controles de efectos. Una vez activados los fotogramas clave, puede agregar y ajustar tantos fotogramas clave como necesite para animar la propiedad del efecto.



Al hacer clic en el botón Conmutar animación, se activan los fotogramas clave para una propiedad de efecto en el momento actual.

- 1** Compruebe que tiene una secuencia con clips en el panel Línea de tiempo. De manera predeterminada, los efectos fijos (Movimiento, Opacidad y Volumen) se aplican a clips de las pistas de vídeo y audio.
- 2** (Opcional) Agregue efectos estándar a los clips.
- 3** Realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - En el panel Controles de efectos, primero seleccione el clip en el panel Línea de tiempo que contiene el efecto que desea animar y, a continuación, en el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir los controles del efecto que desea animar.
 - En el panel Línea de tiempo, haga clic en el icono Mostrar fotogramas clave  y seleccione cualquier opción del menú excepto Ocultar fotogramas clave. El botón Agregar/Eliminar fotograma clave se activa para los fotogramas clave. De inmediato, puede comenzar a agregar y ajustar fotogramas clave sólo para Efectos fijos en el panel Línea de tiempo. Los fotogramas clave para efectos estándar deben activarse primero en el panel Controles de efectos.
- 4** En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo junto a la propiedad de efecto que desea animar.
- 5** Haga clic en el botón Conmutar animación  junto al nombre de la propiedad. Aparecerá un fotograma clave en el tiempo actual. Ahora están activados los fotogramas clave para una propiedad de efecto.

Véase también

“Aplicación de efectos a un clip” en la página 241

“Visualización de fotogramas clave y propiedades en el panel Línea de tiempo” en la página 222

“Acerca de los efectos estándar” en la página 239

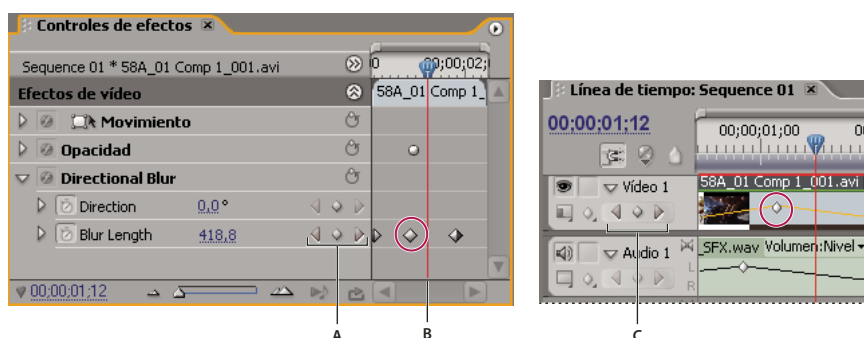
“Acerca de los efectos fijos” en la página 238

Movimiento del indicador de tiempo actual a un fotograma clave

Los paneles Controles de efectos y Línea de tiempo tienen *navegadores de fotogramas clave*, que cuentan con flechas a la izquierda y derecha para mover el indicador de tiempo actual desde un fotograma clave al siguiente. En el panel Línea de tiempo, el navegador de fotograma clave se habilita después de activar los fotogramas clave para una propiedad de efecto.

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- En los paneles Línea de tiempo o Controles de efectos, haga clic en una flecha del navegador de fotogramas clave. La flecha que apunta a la izquierda mueve el indicador de tiempo actual al fotograma clave anterior. La flecha que apunta a la derecha mueve el indicador de tiempo actual al fotograma clave siguiente.
- (Sólo panel Controles de efectos) Mantenga pulsada la tecla Mayús y arrastre el indicador de tiempo actual para ajustar un fotograma clave.



Navegador de fotogramas clave


A. Navegador de fotogramas clave en el panel Controles de efectos B. Indicador del tiempo actual C. Navegador de fotogramas clave en el panel Línea de tiempo

Selección de fotogramas clave

Si desea modificar o copiar un fotograma clave, selecciónelo primero. Los fotogramas clave no seleccionados se muestran vacíos; los seleccionados, sólidos. No necesita seleccionar segmentos entre fotogramas clave porque puede arrastrar los segmentos directamente. Además, los segmentos se ajustan automáticamente al cambiar los fotogramas clave que definen sus puntos finales.

❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para seleccionar un fotograma clave, utilice la herramienta Selección o Pluma y haga clic en el icono Fotograma clave.
- Para seleccionar varios fotogramas clave, mantenga presionada la tecla Mayús mientras hace clic en la herramienta Selección o Pluma para seleccionar fotogramas clave contiguos o no contiguos.

Nota: Cuando se coloca la herramienta Selección o Pluma sobre un fotograma clave, el puntero se muestra con el icono Fotograma clave .

- Para seleccionar varios fotogramas clave arrastrando una selección, utilice la herramienta Pluma para arrastrar un marco alrededor de los fotogramas clave a fin de seleccionar fotogramas clave contiguos. Mantenga pulsada Mayús y arrastre para agregar más fotogramas clave a la selección existente.



Sólo en el panel Controles de efectos, también puede utilizar la herramienta Selección para arrastrar y seleccionar varios fotogramas clave.

- Para seleccionar todos los fotogramas clave de una propiedad en el panel Controles de efectos, haga clic en el nombre de la propiedad de la capa. Por ejemplo, haga clic en Posición para seleccionar todos los fotogramas clave de posición de una capa.


Agregar y configurar fotogramas clave

Agregar fotogramas clave para animación

Puede agregar fotogramas clave en los paneles Línea de tiempo o Controles de efectos en el tiempo actual. Use el botón Conmutar animación del panel Controles de efectos para activar el proceso de los fotogramas clave. Antes de ver o agregar fotogramas clave en el panel Línea de tiempo, debe habilitar la visualización de fotogramas clave de una pista o clip.

- 1 En el panel Línea de tiempo, seleccione el clip que contiene el efecto que desea animar.
- 2 Si desea agregar y ajustar fotogramas clave en el panel Línea de tiempo, haga que los fotogramas clave estén visibles para la pista de audio o vídeo.

Nota: Si está agregando fotogramas clave a un efecto fijo (Movimiento, Opacidad o Volumen) en el panel Línea de tiempo, puede omitir el paso 3.

- 3 En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir el efecto al que desea agregar fotogramas clave y, a continuación, haga clic en el icono Conmutar animación  para activar los fotogramas clave de una propiedad de efecto.

- 4 Realice una de las siguientes acciones para mostrar el gráfico de la propiedad de efecto:

- (Panel Controles de efectos) Haga clic en el triángulo para expandir la propiedad de efecto y mostrar los gráficos Valor y Velocidad correspondientes.
- (Panel Línea de tiempo) Elija la propiedad de efecto del menú emergente de efectos junto al nombre del clip o pista.



- 5 Mueva el indicador de tiempo actual al punto de tiempo donde desea agregar un fotograma clave.

- 6 Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Haga clic en el botón Agregar/Quitar fotograma clave y después ajuste el valor de propiedad de efecto.
- Mantenga pulsada la tecla Ctrl y haga clic en un gráfico de fotograma clave mediante la herramienta Selección o Pluma y, a continuación, ajuste el valor de propiedad de efecto. Puede agregar un fotograma clave en cualquier punto del gráfico mediante la herramienta Selección o Pluma. No es necesario colocar el indicador de tiempo actual.
- (Sólo el panel Controles de efectos) Ajuste los controles de una propiedad del efecto. Esto crea de modo automático un fotograma clave en el tiempo actual.

- 7 Repita los pasos 5 y 6 según sea necesario para agregar fotogramas clave y ajustar la propiedad de efecto.



Si desea realizar más ajustes, utilice la flecha del navegador de fotograma clave   para desplazarse hasta un fotograma clave existente.

Véase también

“Visualizar fotogramas clave en el panel Línea de tiempo” en la página 221

“Ajuste o restablecimiento de controles en el panel Controles de efectos” en la página 244

“Aplicación de efectos a un clip” en la página 241

Eliminación de fotogramas clave

Si ya no necesita un fotograma clave, puede eliminarlo fácilmente de una propiedad de efecto en los paneles Controles de efectos o Línea de tiempo. Puede quitar todos los fotogramas clave a la vez o desactivar los fotogramas clave de la propiedad de efecto. En Controles de efectos, al desactivar los fotogramas clave con el botón Conmutar animación, se eliminan los fotogramas clave existentes y no pueden crearse otros nuevos hasta que los reactive.

- 1 Compruebe que los gráficos de propiedad de efecto estén visibles en el panel Controles de efectos o el panel Línea de tiempo.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione uno o varios fotogramas clave y elija Edición > Borrar. También puede pulsar Supr.
 - Mueva el indicador de tiempo actual hasta el fotograma clave y haga clic en el botón Agregar/Quitar fotograma clave.
 - (Sólo panel Controles de efectos) Para eliminar todos los fotogramas clave de una propiedad de efecto, haga clic en el botón Conmutar animación a la izquierda del nombre del efecto o propiedad. Cuando se le pida que confirme la decisión, haga clic en Aceptar.

Nota: Cuando desactiva el botón Conmutar animación, los fotogramas clave de esa propiedad se eliminan permanentemente y el valor de esa propiedad se convierte en el valor del momento actual. No es posible restaurar fotogramas clave eliminados volviendo a activar el botón Conmutar animación. Si elimina los fotogramas clave de manera involuntaria, elija Edición > Deshacer.

Véase también

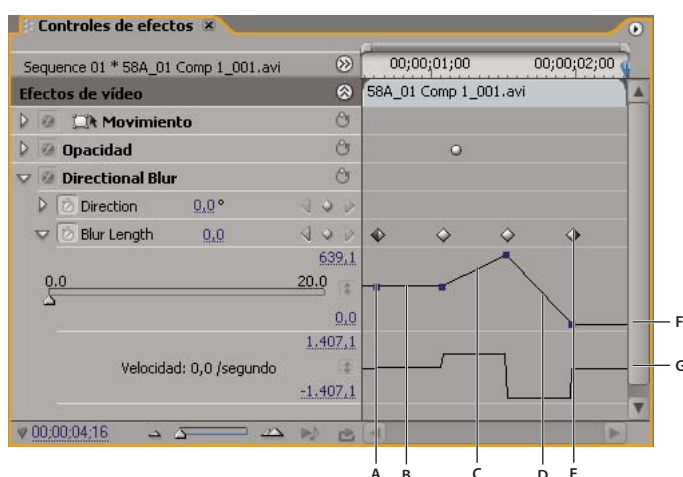
“Visualizar fotogramas clave en el panel Línea de tiempo” en la página 221

“Visualización de fotogramas clave en el panel Controles de efectos” en la página 220

“Acerca de los fotogramas clave” en la página 219

Edición de gráficos de fotogramas clave en el panel Controles de efectos

En el panel Controles de efectos puede realizar ajustes precisos en fotogramas clave para cualquier propiedad de efectos editando sus gráficos. Una vez que se activa un fotograma clave para la propiedad de un efecto, podrá ver los gráficos Valor y Velocidad del efecto. Los gráficos de valor proporcionan información sobre el valor de fotogramas clave no espaciales (como Escala) en cualquier momento. También muestran y permiten ajustar la interpolación entre fotogramas clave. Se puede utilizar el gráfico Velocidad para ajustar con precisión la velocidad de movimiento entre fotogramas clave.




Gráficos de valor y velocidad de una propiedad de efecto

A. Marcador de fotograma clave B. Gráfico de nivel que indica valor modificado C. Gráfico ascendente que indica aumento de valor D. Gráfico descendente que indica disminución de valor E. Fotograma clave F. Gráfico Valor G. Gráfico Velocidad

- 1 En el panel Línea de tiempo, seleccione un clip que contenga un efecto con los fotogramas clave que desea ajustar.

- 2 En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir los controles del efecto.
- 3 Haga clic en el triángulo situado junto a un nombre de propiedad para visualizar los gráficos Valor y Velocidad.

Nota: Si no se agregaron fotogramas clave, el gráfico se muestra como líneas planas.

4 (Opcional) Para ver mejor un gráfico, deje la herramienta Selección o Pluma sobre la línea limítrofe debajo de un gráfico hasta que el puntero se convierta en un puntero de segmento  y después arrástrelo para aumentar la altura del área del gráfico.

5 Utilice la herramienta Selección o Pluma para arrastrar un fotograma clave hacia arriba o hacia abajo en el gráfico Valor, y cambiar el valor de propiedad de efecto.

Nota: En un gráfico Valor o Velocidad no se puede mover un fotograma clave hacia la izquierda o la derecha para cambiar su tiempo actual. Sin embargo, se puede arrastrar un marcador de fotograma clave por encima del gráfico mediante la herramienta Selección o Pluma.

Véase también



“Agregar fotogramas clave para animación” en la página 225

Especificar valores de fotogramas clave en el panel Línea de tiempo

Puede utilizar las herramientas Selección y Pluma para editar fotogramas clave en el panel Línea de tiempo. Aumente o disminuya los valores arrastrando verticalmente los fotogramas clave. Al trabajar gráficamente con fotogramas clave en el panel Línea de tiempo, tenga en cuenta cómo se representan los valores y las unidades de propiedades específicas a lo largo del eje vertical del gráfico de tiempo, como en los ejemplos siguientes:

- La opacidad se mide desde el 0% en la parte inferior de la escala hasta el 100%, en la parte superior; el centro del gráfico indica el 50%.
- El giro se mide en giros y grados. El centro del gráfico representa la ausencia de giro (0°). Los valores de giro en el sentido de las agujas del reloj están sobre el centro; los valores en el sentido contrario a las agujas del reloj están por debajo del centro.
- El equilibrio de audio se mide desde -100 a 100, con 0 en el centro (equilibrio neutro). Al arrastrar sobre el centro, se desplaza el equilibrio hacia el canal izquierdo y se establece un valor negativo. Al arrastrar por debajo del centro, se desplaza el equilibrio hacia el canal derecho y se establece un valor positivo.

Edición de gráficos de fotogramas clave en el panel Línea de tiempo

- 1 Compruebe que en el panel Línea de tiempo haya al menos un clip que contenga uno o más efectos con fotogramas clave.
- 2 Compruebe que los fotogramas clave del clip o pista estén visibles.
- 3 En el menú de efectos que aparece después del nombre del clip o pista, seleccione la propiedad que desea ajustar. Si no puede ver el menú de efectos, pruebe aumentando la ampliación del panel Línea de tiempo.
- 4 Mediante la herramienta Selección o Pluma, realice una de las siguientes acciones:
 - Si desea editar varios fotogramas clave o que no sean adyacentes, seleccione dichos fotogramas clave.
 - Coloque la herramienta Selección o Pluma sobre un fotograma clave o segmento de fotograma clave. La herramienta Selección o Pluma cambia al puntero Fotograma clave  o al puntero Segmento de fotograma clave .
- 5 Realice cualquier combinación de las operaciones siguientes:
 - Arrastre un fotograma clave o segmento hacia arriba o hacia abajo para modificar el valor. A medida que lo arrastra, la información sobre herramientas indica el valor actual. Si no hay fotogramas clave presentes, al arrastrar se ajusta el valor de todo el clip o pista.
 - Arrastre un fotograma clave hacia la izquierda o derecha para cambiar la ubicación de tiempo del fotograma clave. A medida que lo arrastra, la información sobre herramientas indica el tiempo actual. Si mueve un fotograma clave sobre otro, el nuevo fotograma clave reemplaza al anterior.

Véase también

“Activación de un fotograma clave” en la página 223

“Aplicación de efectos a un clip” en la página 241

“Acerca del panel Línea de tiempo” en la página 100

Optimización de la automatización del fotograma clave

Los cambios de audio automatizados del Mezclador de audio pueden crear más fotogramas clave de los necesarios en la pista de audio, con lo que se reduce el rendimiento. Para evitar la creación de fotogramas clave innecesarios, garantizando así tanto la calidad de la interpretación como una degradación del rendimiento mínima, defina la preferencia Optimización de fotograma clave de automatización. Además de los otros beneficios, puede editar fotogramas clave individuales con más facilidad si están ensamblados en la pista en menor número.

1 Elija Edición > Preferencias > Audio.

2 En el área de Optimización de fotogramas clave de automatización, seleccione una de las siguientes opciones o ambas y, a continuación, haga clic en Aceptar:

Reducción de fotograma clave lineal Crea fotogramas clave sólo en puntos que no tienen una relación lineal con los fotogramas clave de inicio y fin. Por ejemplo, imagine que está automatizando una transición de 0 dB a -12 dB. Con esta opción seleccionada, Adobe Premiere Pro crea fotogramas clave sólo en los puntos que representan un aumento del valor desde los fotogramas clave del principio (0 dB) y del fin (-12 dB). Si no selecciona esta opción, Adobe Premiere Pro puede crear varios fotogramas clave incrementales de valores idénticos entre esos dos puntos, dependiendo de la velocidad a la que modifique el valor. Esta opción está seleccionada de forma predeterminada.

Reducción de intervalo de tiempo mínimo Crea fotogramas clave solamente a intervalos mayores que el valor especificado. Introduzca cualquier valor entre 1 y 2.000 milisegundos.

Véase también



“Automatización de cambios de audio en el Mezclador de audio” en la página 190

Mover y copiar fotogramas clave

Movimiento de fotogramas clave

Puede mover cualquier fotograma clave a un punto de tiempo distinto. Al mover fotogramas clave, se mueven los valores y ajustes que contienen. Mover los fotogramas clave constituye una manera sencilla de cambiar la velocidad de las animaciones.

Puede mover fotogramas clave seleccionados sobre fotogramas clave circundantes y más allá. Además, puede arrastrarlos más allá de los puntos de entrada y salida del clip, pero están restringidos a los límites del medio de origen.

Nota: El primer fotograma clave utiliza siempre el icono Fotograma clave de inicio , mientras que el último fotograma clave utiliza siempre el icono Fotograma clave de fin .

❖ Mediante la herramienta Selección o Pluma, realice una de las siguientes acciones:

- En el panel Línea de tiempo, seleccione uno o más fotogramas clave y arrástrelos al tiempo deseado.
- En el panel Controles de efectos, seleccione uno o más marcadores de fotogramas clave y arrástrelos al tiempo deseado.

Nota: Al mover más de un fotograma clave a la vez, los fotogramas clave seleccionados mantienen su distancia relativa.

Copiado y pegado de fotogramas clave en el panel Controles de efectos

Puede copiar fotogramas clave y pegarlos en un tiempo nuevo en la propiedad de clip, o bien en la misma propiedad de efecto en un clip diferente. Al pegar fotogramas clave en otro clip, aparecen en la propiedad correspondiente del efecto del clip de destino. El primer fotograma clave aparecerá en el tiempo actual y los demás seguirán en orden relativo. Si el clip de

destino es más corto que el clip de origen, los fotogramas clave que se suceden después del punto de salida del clip de destino se pegan al clip, pero no se mostrarán a menos que deshabilite la opción Sujetar a clip. Los fotogramas clave permanecen seleccionados después de pegarlos, por lo que puede moverlos inmediatamente en el clip de destino.

- 1** En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir el efecto a fin de mostrar los controles y fotogramas clave.
- 2** Seleccione uno o varios fotogramas clave.
- 3** Elija Edición > Copiar.
- 4** Realice una de las acciones siguientes:
 - Mueva el indicador de tiempo actual a donde desee que aparezca el primer fotograma clave y elija Edición > Pegar.
 - Seleccione otro clip, expanda la propiedad adecuada en el panel Controles de efectos, mueva el indicador de tiempo actual a donde desee que aparezca el primer fotograma clave y elija Edición > Pegar.



También puede mover un fotograma clave a un tiempo diferente arrastrándolo.

Véase también

“Selección de fotogramas clave” en la página 224

“Visualización de fotogramas clave en el panel Controles de efectos” en la página 220

Copiar y pegar fotogramas clave en el panel Línea de tiempo

Para aplicar rápidamente los mismos valores de fotogramas clave a otro clip o pista, o a otro punto de tiempo, copie y pegue los fotogramas clave. Cuando los pegue, el primer fotograma clave aparecerá en el tiempo actual y los demás seguirán en orden relativo. Los fotogramas clave permanecen seleccionados después de pegarlos para que pueda ajustar su ubicación en el panel Línea de tiempo.

Puede pegar fotogramas clave sólo a un clip o pista que muestre la misma propiedad que los fotogramas clave copiados. Además, Adobe Premiere Pro puede pegar fotogramas clave en el indicador de tiempo actual en sólo un clip o pista a la vez. Dado que el indicador de tiempo actual puede abarcar varias pistas de audio y vídeo, Adobe Premiere Pro aplica criterios en el orden siguiente para determinar dónde pegar los fotogramas clave:

- Si el indicador de tiempo actual está colocado dentro de un clip seleccionado, los fotogramas clave se pegan en dicho clip.
- Si los fotogramas clave de audio se cortan o copian, Adobe Premiere Pro los pega en la primera pista donde encuentre una propiedad de efecto correspondiente, buscando primero en las pistas de audio de una secuencia, a continuación en las pistas de submezcla y por último en la pista maestra.
- Si ninguna de las anteriores situaciones encuentra una pista de audio o vídeo de destino que coincida tanto con la propiedad de efecto como con el alcance (clip o pista) de los fotogramas clave cortados o copiados, el comando Pegar no estará disponible. Por ejemplo, si copia fotogramas clave de pista de audio pero la pista de audio de destino muestra fotogramas clave de clip, los fotogramas clave no pueden pegarse.

Copiado y pegado de fotogramas clave en el panel Línea de tiempo

- 1** En el panel Línea de tiempo, elija una opción en el menú de efectos de un clip o pista para ver la propiedad que contiene los fotogramas clave que desea copiar.
- 2** Seleccione uno o varios fotogramas clave.
- 3** Elija Edición > Copiar.
- 4** En la línea de tiempo de la secuencia que contiene el clip o pista de destino, realice una de las siguientes acciones:
 - Seleccione el clip donde desee pegar los fotogramas clave.
 - Escoja la pista de vídeo o audio donde desea que se muestren los fotogramas clave copiados.

- 5 Asegúrese de que la pista o clip muestre la misma propiedad que los fotogramas clave copiados. De lo contrario, el comando Pegar no estará disponible. Si la propiedad no está disponible en el menú emergente de propiedades de efecto del clip o pista, deberá aplicar el mismo efecto aplicado al clip o pista desde donde se copiaron los fotogramas clave.
- 6 Mueva el indicador de tiempo actual al punto de tiempo donde desea que se muestren los fotogramas clave.
- 7 Elija Edición > Pegar.

Véase también

“Selección de fotogramas clave” en la página 224

Controlar los cambios de efectos mediante la interpolación de fotogramas clave

Acerca de la interpolación

Interpolación es el proceso de introducción de datos desconocidos entre dos valores conocidos. En el vídeo y la película digital, generalmente esto implica la generación de nuevos valores entre dos fotogramas. Por ejemplo, si desea que un elemento gráfico (como, por ejemplo, un título) se desplace cincuenta píxeles hacia la izquierda de la pantalla, y desea hacerlo en 15 fotogramas, la posición del gráfico se define en los fotogramas 1 y 15, y se marcan como fotogramas clave. A continuación, el software completa el trabajo de interpolación de fotogramas intermedios para que el movimiento parezca suave. Dado que la interpolación genera todos los fotogramas que se encuentran entre los dos fotogramas clave, la interpolación a veces se denomina *intercalado*. La interpolación entre fotogramas clave se puede utilizar para animar el movimiento, los efectos, los niveles de audio, el ajuste de las imágenes, la transparencia, los cambios de color y muchos otros elementos visuales y auditivos.

Los dos tipos más comunes de interpolación son *interpolación lineal* e *interpolación de curva*.

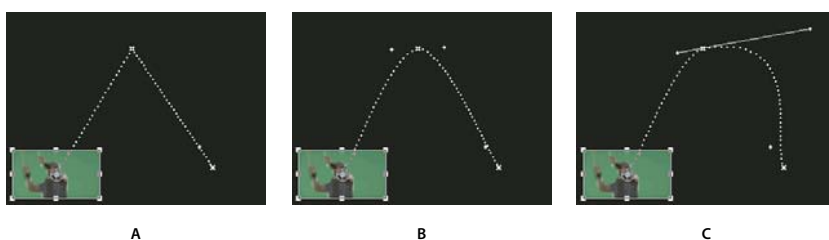
Interpolación lineal Crea un cambio uniforme entre un fotograma y otro, en el que cada fotograma intermedio tiene una proporción igual del valor modificado. Los cambios creados con interpolación lineal empiezan y terminan de forma repentina y se desarrollan a una velocidad constante entre cada par de fotogramas clave.

Interpolación de curva Permite acelerar o decelerar la velocidad de cambio a partir de la forma de una curva, como por ejemplo, acelerando suavemente en el primer fotograma clave y decelerando lentamente en el segundo.

Cambio del método de interpolación de un fotograma clave

Al cambiar y ajustar la interpolación de un fotograma clave, se obtiene un control preciso sobre los cambios en las animaciones. Puede elegir un tipo de interpolación en un menú contextual, o puede cambiar directamente un tipo de fotograma clave a otro ajustando manualmente el fotograma o los controles.

Nota: También puede usar los comandos *Suavizar entrada* y *Suavizar salida* para ajustar rápidamente la interpolación de fotogramas clave.



Cambio de la interpolación de un fotograma clave
A. Fotograma clave espacial lineal B. Interpolación de curva automática C. Interpolación de curva continua

1 Realice una de las acciones siguientes:

- En el panel Controles de efectos, haga clic con el botón derecho del mouse en el marcador de un fotograma clave.
- En el panel Línea de tiempo, haga clic con el botón derecho en un fotograma clave.

2 Elija un método de interpolación del menú contextual:

Lineal Crea una velocidad de cambio uniforme entre fotogramas clave.

Curva Le permite ajustar manualmente la forma del gráfico a cada lado del fotograma clave. Con este método puede crear cambios muy suaves.

Curva automática Crea una velocidad de cambio suave a lo largo de un fotograma clave. Al modificar el valor de un fotograma clave, los controles de la dirección de la curva automática cambian para mantener una transición suave entre fotogramas clave.

Curva continua Crea una velocidad de cambio suave a lo largo de un fotograma clave. Sin embargo, a diferencia del método de interpolación de curva automática, la curva continua le permite ajustar los controles de dirección manualmente. A medida que modifica la forma de un gráfico a un lado del fotograma clave, cambia la forma del otro lado del fotograma clave para mantener una transición suave.

Mantener Cambia un valor de propiedad sin una transición gradual (cambios de efectos repentinos). El gráfico que surge al aplicar la interpolación Mantener a un fotograma clave se muestra como una línea recta horizontal.

Suavizar entrada Reduce la velocidad de los cambios de valor al entrar en un fotograma clave.

Suavizar salida Acelera gradualmente los cambios de valor al salir de un fotograma clave.

Nota: Si bien los métodos de interpolación pueden modificar la velocidad a la cual una propiedad cambia entre fotogramas clave, no pueden cambiar la duración real entre fotogramas clave. La duración está determinada por el tiempo (o la distancia, en la regla de tiempo) entre fotogramas clave.



Métodos de interpolación de fotogramas clave
A. Entrada/Salida normal B. Curva/Curva continua/Suavizar entrada/Suavizar salida C. Curva automática D. Mantener

Véase también

“Acerca de la interpolación” en la página 230

Controlar el cambio mediante la interpolación de curva de fotogramas clave

Los controles de curva son controles bidireccionales que modifican la curva del segmento de línea entre el control y el siguiente punto en cualquiera de los lados. Cuanto más aleje un control de su vértice (punto central), más se dobla o curva. La curva creada al arrastrar el control de curva determina la suavidad con que se producen los cambios de efecto y movimiento cuando el parámetro de animación entra y sale de un fotograma clave. Estos controles le permiten controlar mejor los cambios de animación, en comparación con la simple elección de un método de interpolación de fotogramas clave. Puede manipular los controles de curva en el panel Línea de tiempo, el panel Controles de efectos o el Monitor de programa.

Creación de fotogramas clave de curva

1 En el panel Línea de tiempo, seleccione el clip que contenga los fotogramas clave que desee ajustar y realice una de las siguientes acciones:

- (Panel Línea de tiempo) Elija la propiedad que desea ajustar del menú emergente de efectos junto al nombre del clip o pista. Se ajusta la interpolación temporal de una propiedad en el panel Línea de tiempo. Seleccione el clip en el Monitor de programa si desea modificar la interpolación espacial allí.
- (Panel Controles de efectos) Seleccione los marcadores de fotogramas clave de una propiedad de efecto para los fotogramas clave que desee ajustar.

2 Realice una de las siguientes acciones para elegir un método de interpolación de fotogramas clave:

- (Panel Línea de tiempo) Haga clic con el botón derecho del mouse en el fotograma clave que desee ajustar y elija un método de interpolación de fotogramas clave del menú.
- (Panel Controles de efectos) Haga clic con el botón derecho del mouse en el marcador del fotograma clave que desee ajustar y elija un método de interpolación de fotogramas clave del menú.

3 Para cambiar manualmente un fotograma clave de un tipo a otro, realice una de las siguientes acciones:

- Si el fotograma clave usa interpolación Lineal, mantenga pulsada la tecla Ctrl y haga clic en el fotograma clave en el panel Línea de tiempo, o bien mantenga pulsada la tecla Ctrl y haga clic en el marcador de fotograma clave en el panel Controles de efectos para cambiarla a Curva automática. Si arrastra los controles, el fotograma clave cambia a Curva continua.
- Si el fotograma clave usa interpolación de Curva automática, mantenga pulsada la tecla Ctrl, haga clic en el fotograma clave y arrastre hacia afuera un control de dirección para cambiarla a Curva. La interpolación de curva le permite controlar cada control de dirección de modo independiente. Para convertirla a Curva continua, simplemente arrastre el control.
- Si el fotograma clave usa Curva, Curva continua o Curva automática, mantenga pulsada la tecla Ctrl y haga clic en el fotograma clave para cambiar a Lineal. El control de curva desaparece.

Véase también


“Acerca de la interpolación” en la página 230

“Visualización de fotogramas clave en el panel Controles de efectos” en la página 220

“Visualización de fotogramas clave y propiedades en el panel Línea de tiempo” en la página 222

Ajuste de los controles de curva

1 Muestre el fotograma clave de curva que desea ajustar.

2 Seleccione la herramienta Selección o Pluma  y realice una de las acciones siguientes:

- Para ajustar la pendiente de la curva, arrastre el control de curva hacia arriba o hacia abajo. Al mover el control hacia arriba, se aceleran los cambios; al hacerlo hacia abajo, se desaceleran.
- Para ajustar el rango de influencia de la curva, arrastre el control de curva hacia la izquierda o la derecha.

Ajuste de la velocidad de un efecto

En el panel Controles de efectos, puede utilizar el gráfico Velocidad para ajustar el movimiento o la velocidad de cambio de un valor justo antes y justo después de un fotograma clave. Dichos ajustes pueden simular el movimiento del mundo real. Por ejemplo, puede modificar el movimiento de un clip para que desacelere justo antes de un fotograma clave y luego acelere justo después del fotograma clave. Puede controlar los valores de acercamiento y salida de un fotograma clave juntos, o bien puede controlar cada valor por separado.

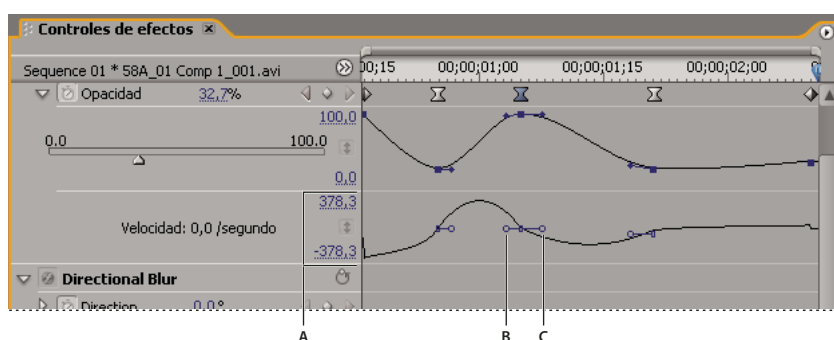


Gráfico Velocidad

A. Controles de velocidad B. Controles de dirección entrante C. Controles de dirección saliente

1 En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir la propiedad de efecto con fotogramas clave que desea ajustar.

Nota: Si no se agregaron fotogramas clave, el gráfico se muestra como líneas planas.

2 En el gráfico Valor, utilice la herramienta Selección o Pluma para hacer clic en el marcador del fotograma clave que desea ajustar. Se muestran los controles de dirección y controles de velocidad del fotograma clave en el gráfico Velocidad.

3 En el gráfico Velocidad, utilice la herramienta Selección o Pluma para realizar una de las siguientes acciones:

- Para acelerar la entrada y salida de un fotograma clave, arrastre un control de dirección hacia arriba. Tanto los controles de entrada como los de salida se mueven juntos.
- Para hacer desacelerar la entrada y salida de un fotograma clave, arrastre un control de dirección hacia abajo. Tanto los controles de entrada como los de salida se mueven juntos.
- Para acelerar o hacer desacelerar la entrada al fotograma clave solamente, mantenga pulsada la tecla Ctrl, haga clic en el control de dirección entrante y arrástrelo hacia arriba o hacia abajo.
- Para acelerar o hacer desacelerar la salida del fotograma clave solamente, mantenga pulsada la tecla Ctrl, haga clic en el control de dirección saliente y arrástrelo hacia arriba o hacia abajo.

Nota: Para unir nuevamente los controles entrante y saliente, mantenga pulsada Ctrl y vuelva a hacer clic en ellos.

- Para aumentar o disminuir la influencia del valor de un fotograma clave sobre el fotograma clave anterior, arrastre el control de dirección entrante hacia la izquierda o derecha.
- Para aumentar o disminuir la influencia del valor de un fotograma clave sobre el fotograma clave siguiente, arrastre el control de dirección saliente hacia la izquierda o derecha.

Nota: La influencia determina con qué rapidez el gráfico Velocidad alcanza el valor establecido en el fotograma clave, lo que le otorga un mayor grado de control sobre la forma del gráfico.

Los valores (a la izquierda del gráfico Velocidad) cambian a medida que ajusta el gráfico. Estos números representan los valores superior e inferior del gráfico Velocidad. También puede ajustar la velocidad modificando los valores numéricos.

Véase también

“Acerca de la interpolación” en la página 230

“Edición de gráficos de fotogramas clave en el panel Controles de efectos” en la página 226

Efecto Movimiento


Animar clips con el efecto Movimiento

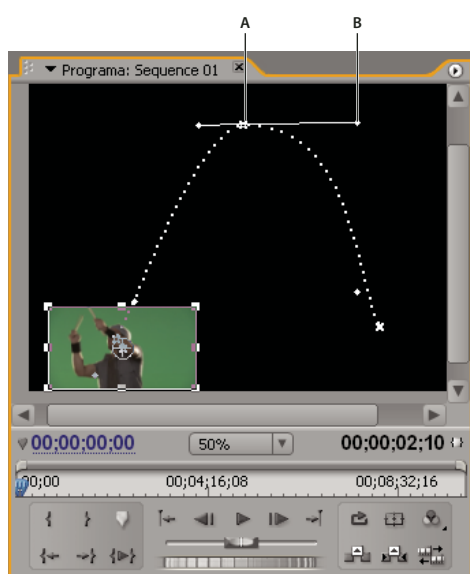
Utilice el efecto Movimiento para colocar, hacer girar o ajustar la escala de un clip dentro de un fotograma de vídeo. Para animar clips, debe configurar los fotogramas clave para propiedades de Movimiento.

De manera predeterminada, cada clip que agrega al panel Línea de tiempo tiene el efecto Movimiento aplicado. Puede ver y ajustar las propiedades del efecto Movimiento en el panel Controles de efectos haciendo clic en el triángulo junto al nombre del Movimiento. Las propiedades de Movimiento pueden manipularse directamente en el Monitor de programa, o bien mediante los controles del panel Controles de efectos.



De manera predeterminada, un clip se muestra al 100% de su tamaño original en el centro del Monitor de programa. Los valores de posición, ajuste de escala y giro se calculan desde el punto de ancla, que se encuentra en el centro del clip.

Nota: No confunda el punto de ancla de un clip con los creados con la herramienta Pluma en Adobe Title Designer.

Dado que las propiedades Posición, Escala y giro son de naturaleza espacial, lo mejor es ajustarlas directamente en el Monitor de programa. Al hacer clic en el icono Transformar  junto al efecto Movimiento en el panel Controles de efectos, se muestran controles en el clip en el Monitor de programa que le permiten manipular directamente el clip y ajustar las propiedades del efecto Movimiento. Si bien el punto de ancla también aparece en el Monitor de programa, sólo puede ajustarse en el panel Controles de efectos. Sin embargo, el Monitor de programa actualiza los cambios aplicados al punto de ancla a medida que los realiza.



Monitor de programa
A. Punto de ancla B. Control

 Los efectos estándar que permiten la manipulación directa de clips en el Monitor de programa comprenden Posicionar bordes, Recortar, Anclaje mate, Efectos de luz, Reflejar, Transformar y Molinete. Esta capacidad se indica con el icono Transformar  junto al nombre del efecto en el panel Controles de efectos.

Véase también

“Ajuste de la posición, escala y giro” en la página 234

“Acerca de los fotogramas clave” en la página 219


Ajuste de la posición, escala y giro

Puede ajustar la posición, escala y giro de un clip y las luces de Efectos de luz manipulando directamente los controles en el Monitor de programa. También puede ajustar las propiedades mediante los controles en el panel Controles de efectos.

Nota: Asimismo, puede manipular directamente los siguientes efectos: Posicionar bordes, Recortar, Anclaje mate, Reflejar, Transformar y Molinete.

- 1 Seleccione un clip en el panel Línea de tiempo.

2 Realice una de las acciones siguientes:


- (Sólo Efectos de luz) Aplique los Efectos de luz al clip y después haga clic en el icono Transformar  junto a Efectos de luz en el panel Controles de efectos.
- (Sólo efecto Movimiento) Haga clic en la imagen en el Monitor de programa o haga clic en el icono Transformar junto a Movimiento en el panel Controles de efectos.


Los controles y el punto de ancla se muestran en el Monitor de programa.

3 En el Monitor de programa, realice una de las acciones siguientes:

- Para colocar un clip o efecto de luz, haga clic en el clip o contorno del efecto y arrástrelo para cambiarlo de posición. No arrastre un control para cambiar la posición de un clip o efecto de luz.
- Para ajustar libremente, arrastre un control de borde.
- Para ajustar la escala en sólo una dimensión, arrastre un control lateral (no de borde).
- Para ajustar la escala proporcionalmente, mantenga pulsada Ctrl y arrastre cualquier control.

Nota: Al utilizar el efecto Movimiento para ajustar la escala de un clip, el ajuste de la escala de imágenes de vídeo y de baja resolución a más del 100% puede presentarlas muy poco definidas o pixeladas.

- Para hacer girar un clip o efecto, coloque el puntero no muy fuera de cualquiera de los controles para que el puntero cambie al icono Girar  y arrastre. Al mantener pulsada Ctrl y arrastrar, se restringen las rotaciones a incrementos de 45°. Para el efecto Movimiento, también puede arrastrar en movimiento circular hasta que el clip gire la cantidad de veces que desee para crear giros múltiples.

 Para animar el movimiento, escala o giro a lo largo del tiempo, configure los fotogramas clave mientras manipula el clip o efecto en el Monitor de programa.

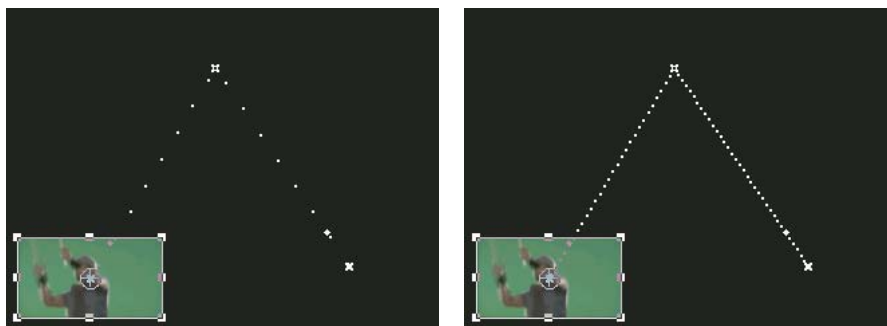
Véase también

“Animar el movimiento en el Monitor de programa” en la página 235


Animar el movimiento en el Monitor de programa

Puede crear animaciones, encartes y pantallas divididas si manipula directamente un clip en el Monitor de programa y define fotogramas clave para el efecto Movimiento. Al ajustar la posición y la escala de un clip en el Monitor de programa, puede mostrar clips en las pistas que hay debajo de él y crear composiciones interesantes.

Al animar la posición de un clip, su movimiento se representa mediante una ruta de movimiento en el Monitor de programa. Las X blancas pequeñas representan la posición de los fotogramas clave, las líneas de puntos representan la posición en fotogramas interpolados y el símbolo de punto de ancla circular representa el centro del clip en el fotograma actual. El espacio entre puntos indica la velocidad entre los fotogramas clave: los puntos con mucho espacio muestran un movimiento rápido, mientras que los puntos con poco espacio muestran un movimiento más lento.



Clip en el Monitor de programa que muestra una ruta de movimiento rápido (izquierda) en comparación con movimiento lento (derecha)

 Para aplicar rápidamente cambios en el efecto Movimiento de un clip de secuencias, puede hacer clic en la imagen del Monitor de programa y comenzar la manipulación (sin hacer clic primero en el icono Transformar junto al efecto Movimiento en el panel Controles de efectos). Si ajusta la posición de la imagen, puede ajustar aún más su movimiento mediante fotogramas clave de curva.

Véase también

“Ajuste de la posición, escala y giro” en la página 234

“Acerca de la interpolación” en la página 230

“Controlar el cambio mediante la interpolación de curva de fotogramas clave” en la página 231


“Acerca de los fotogramas clave” en la página 219

Animación de un clip en el Monitor de programa

Al seleccionar el efecto Movimiento en el panel Controles de efectos, puede manipular un clip en el Monitor de programa. Cree una animación definiendo fotogramas clave para una o más de las propiedades del efecto Movimiento (por ejemplo, Posición).

1 Seleccione un clip en el panel Línea de tiempo.


2 Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione el efecto Movimiento en el panel Controles de efectos.
- Haga clic en la imagen en el Monitor de programa.
- Haga clic en el icono Transformar  junto a Movimiento en el panel Controles de efectos.




Aparecen controles alrededor del perímetro del clip en el Monitor de programa.

Nota: Si no ve los controles del clip, cambie el nivel de zoom en el Monitor de programa a un porcentaje inferior para que aparezca el área de trabajo gris alrededor del fotograma de video.

3 Mueva el indicador de tiempo actual hasta el tiempo en que desea que comience la animación (cualquier fotograma entre los puntos de entrada y salida actuales del clip).

4 En el panel Controles de efectos, expanda el efecto Movimiento y haga clic en el botón Conmutar animación  junto a cada propiedad que desea definir en ese momento. Aparecerá un icono Fotograma clave en el indicador de tiempo actual para dicha propiedad.

5 En el Monitor de programa, cambie el valor del fotograma clave colocando el puntero cerca de cualquiera de los ocho controles cuadrados del clip para utilizar cualquiera de las siguientes herramientas de puntero:


- El puntero de selección  para definir el valor de posición.
- El puntero de giro  para definir el valor de rotación.
- El puntero de escala  para definir el valor de escala.

Nota: Si los controles del clip desaparecen, vuelva a seleccionar el efecto Movimiento en el panel Controles de efectos.

6 Mueva el indicador de tiempo actual en los paneles Línea de tiempo o Controles de efecto hasta el tiempo donde desee definir un valor nuevo para la propiedad (y por lo tanto, un fotograma clave nuevo).


7 Manipule el clip en el Monitor de programa con el objeto de definir un valor nuevo para cada propiedad para la cual defina los fotogramas clave en el paso 3. Aparece un icono Fotograma clave nuevo en el panel Controles de efectos en el indicador de tiempo actual.

8 Repita los pasos 5 y 6 según sea necesario.

 Al animar un clip, puede resultar útil reducir el nivel de aumento del Monitor de programa. De este modo, puede ver mayor cantidad del área para pegar fuera del área visible de la pantalla y puede utilizarla para colocar el clip fuera de la pantalla.

Cambio de los fotogramas clave de posición en una ruta de movimiento

Para cambiar el valor de un fotograma clave de posición y, por lo tanto, ajustar su ruta de movimiento, basta con arrastrar el fotograma clave de posición (indicado con un X blanca) en el Monitor de programa.

- 1 Seleccione un clip que tenga fotogramas clave del efecto Movimiento.
- 2 En el panel Controles de efectos, haga clic en el icono Transformar  junto a Movimiento. La ruta de movimiento del clip aparece en el Monitor de programa.
- 3 Realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Para mover un fotograma clave existente, arrastre el control del fotograma clave en el Monitor de programa.
 - Para crear un nuevo fotograma clave de posición, defina el tiempo actual entre fotogramas clave existentes y arrastre la imagen en el Monitor de programa. En la línea de tiempo, el panel Controles de efectos y el panel Línea de tiempo aparece un fotograma clave nuevo.

Nota: Este procedimiento cambia el valor de posición en un fotograma clave. Para cambiar la temporización de fotogramas clave, mueva los iconos Fotograma clave en el panel Controles de efectos.

- Para ajustar el control de curva, mantenga pulsada Ctrl y arrastre el control de curva de un fotograma clave.

Véase también

“Acerca de la interpolación” en la página 230

“Animación de un clip en el Monitor de programa” en la página 236

Capítulo 13: Aplicación de efectos

Uso de efectos

Uso de efectos

Adobe Premiere Pro incluye diversos efectos de audio y vídeo que puede aplicar a clips en el programa de vídeo que utilice. Un efecto puede agregar una característica visual o de audio especial, o proporcionar un atributo poco común. Por ejemplo, un efecto puede alterar la exposición o el color del material de archivo, manipular sonido, distorsionar imágenes o agregar efectos artísticos. También se pueden utilizar efectos para girar y animar un clip o ajustar su tamaño y posición dentro del fotograma. La intensidad de un efecto viene determinada por valores que puede controlar. Los controles de todos los efectos también se pueden animar mediante fotogramas clave en el panel Controles de efectos.

Adobe Premiere Pro incluye efectos fijos y efectos estándar. Los efectos estándar influyen generalmente en la calidad y el aspecto de un clip, mientras que los efectos fijos ajustan la posición, escala, movimiento, opacidad y volumen de audio del clip. De forma predeterminada, los efectos fijos se aplican automáticamente a cada clip de una secuencia.

En Adobe Premiere Pro puede crear y aplicar ajustes preestablecidos para todos los efectos. Puede animar efectos utilizando fotogramas clave, así como ver información sobre fotogramas clave individuales directamente en el panel Línea de tiempo.

Nota: Adobe Premiere Pro puede procesar todos los efectos con una profundidad de color de 8 bits en el espacio de color RGB. Algunos efectos se pueden procesar con una profundidad de 16 ó 32 bits (punto flotante) y otros en el espacio de color YUV. Elija Proyecto > Ajustes del proyecto > Procesamiento de vídeo y, a continuación, seleccione la opción Profundidad de bits máxima para que Adobe Premiere Pro procese un efecto con la máxima calidad posible. Tenga en cuenta que esta opción utiliza mucha capacidad de procesamiento.

Véase también

“Ajustes preestablecidos de efectos” en la página 246

“Acerca de los efectos fijos” en la página 238

“Acerca de los efectos estándar” en la página 239

“Edición de gráficos de fotogramas clave en el panel Controles de efectos” en la página 226

Acerca de los efectos fijos

Cada clip que agregue al panel Línea de tiempo tiene aplicados previamente, o integrados, efectos fijos. Los efectos fijos controlan las propiedades inherentes de un clip y se muestran en el panel Controles de efectos siempre que se selecciona el clip. Puede ajustar todos los efectos fijos en el panel Controles de efectos; no obstante, el monitor de programa, el panel Línea de tiempo y el mezclador de audio también proporcionan controles que pueden ser más fáciles de utilizar. Los efectos fijos son los siguientes:

Movimiento Incluye propiedades que permiten animar, girar y escalar los clips, así como componerlos con otros clips. (Para ajustar el efecto Movimiento en el monitor de programa, consulte “Ajuste de la posición, escala y giro” en la página 234 y “Animar el movimiento en el Monitor de programa” en la página 235.)

Opacidad Permite reducir la opacidad de un clip para su uso en efectos como superposiciones, fundidos y disoluciones. (Para ajustar el efecto Opacidad en el panel Línea de tiempo, consulte “Ajuste de la opacidad de los clips” en la página 338.)

Volumen Controla el volumen de cualquier clip que contiene audio. (Para ajustar el efecto Volumen en el panel Línea de tiempo, el panel Controles de efectos o Mezclador de audio, consulte “Ajuste del volumen en el panel Línea de tiempo” en la página 179, “Ajuste del volumen en Controles de efectos panel” en la página 179, y “Definición de un nivel de salida de pista uniforme en el Mezclador de audio” en la página 179.)

Puesto que los efectos fijos están ya integrados en cada clip, sólo es necesario ajustar sus propiedades para activarlos.

Adobe Premiere Pro procesa los efectos fijos después de aplicar efectos estándar al clip. Los efectos estándar se procesan en el orden en que aparecen, de arriba a abajo. Puede cambiar el orden de los efectos estándar arrastrándolos hasta una nueva posición en el panel Controles de efectos, pero no puede mover los efectos fijos. Si desea cambiar el orden de procesamiento de los efectos fijos, utilice efectos estándar en su lugar: utilice el efecto Transformar en vez del efecto Movimiento, el efecto Ajuste Alpha en vez del efecto Opacidad y el efecto Volumen en vez del efecto Volumen fijo. Aunque estos efectos no son idénticos a los efectos fijos, sus parámetros son equivalentes.

Acerca de los efectos estándar

Los efectos estándar son efectos adicionales que deben aplicarse primero a un clip para crear el resultado deseado. Puede aplicar cualquier número o combinación de efectos estándar a cualquier clip de una secuencia. Los efectos estándar permiten agregar características especiales o editar el video; por ejemplo, ajustar el tono o recortar los píxeles. Adobe Premiere Pro incluye muchos efectos de video y audio, ubicados en el panel Efectos. Es necesario aplicar efectos estándar a un clip y luego ajustarlos en el panel Controles de efectos. Determinados efectos de video permiten la manipulación directa con controles en el monitor de programa. Es posible animar todas las propiedades de los efectos estándar en el tiempo utilizando fotogramas clave y cambiando la forma de los gráficos en el panel Controles de efectos. La suavidad o velocidad de la animación de los efectos se puede afinar mediante el ajuste de la forma de las curvas en el panel Controles de efectos.

Nota: Los efectos incluidos en la lista del panel Efectos dependen de los archivos de efectos de la carpeta de plugins de Adobe Premiere Pro. Puede ampliar el repertorio de efectos si agrega archivos o paquetes de plugins compatibles con Adobe que estén disponibles mediante otros fabricantes.

Véase también

“Aplicación de efectos a un clip” en la página 241

Acerca de los efectos basados en clips y basados en pistas

Todos los efectos de video (tanto efectos fijos como estándar) están basados en clips. Es decir, modifican clips individuales. Puesto que todos los clips contienen efectos fijos, sólo necesita aplicar efectos estándar a un clip para crear un resultado. Puede aplicar un efecto basado en clips a varios clips al mismo tiempo mediante la creación de una secuencia anidada.

Pueden aplicarse efectos de audio a clips o a pistas. Para aplicar los efectos *basados en pistas* utilice el Mezclador de audio. Si agrega fotogramas clave al efecto, posteriormente puede ajustarlo en el mezclador de audio o el panel Línea de tiempo.

Véase también

“Acerca del panel Línea de tiempo” en la página 100

Utilización de efectos de otros productos

Además de las docenas de efectos incluidos con Adobe Premiere Pro, hay disponibles muchos efectos en forma de plugins, que puede adquirir a través de Adobe, de otros proveedores o de otras aplicaciones compatibles. Por ejemplo, muchos plugins de Adobe After Effects se pueden copiar en la carpeta Plugins de Adobe Premiere Pro para utilizarlos en proyectos de video. No obstante, Adobe admite únicamente plugins que se instalan con la aplicación.

Cualquier efecto está disponible para Adobe Premiere Pro cuando su archivo de plugin se encuentra en la carpeta Plugins, incluida en la carpeta de Adobe Premiere Pro de forma predeterminada. Si ha adquirido efectos adicionales, ha adquirido Adobe Premiere Pro como parte de un paquete de hardware o ha eliminado archivos de la carpeta Plugins, es posible que tenga un conjunto de efectos distintos a los que se describen en la Ayuda de Adobe Premiere Pro.

Puede encontrar una lista completa de los proveedores de plugins de terceros en la página Web de Adobe.

Nota: Si utiliza efectos no incluidos en Adobe Premiere Pro y desea abrir el proyecto en otro sistema Adobe Premiere Pro, deberá instalar los mismos efectos en ese sistema. Cuando se abre un proyecto con referencias a efectos que faltan, Adobe Premiere Pro elimina del proyecto los efectos correspondientes.

Acerca de los efectos acelerados con GPU

Si dispone de una tarjeta GPU (Graphics Processing Unit, Unidad de procesamiento de gráficos) que admite Direct3D, PS 1.3+ y VS 1.1+, puede utilizar tres efectos adicionales que aprovechan las capacidades de procesamiento de vídeo de las tarjetas GPU y del sombreado 3D: Doble de página, Refracción y Rizo (circular). Estos efectos se encuentran en la bandeja Efectos GPU del panel Efectos.

Nota: Puede que no estén disponibles todas las opciones de los efectos si la tarjeta gráfica utilizada no incluye Pixel Shader 2.0 y Vertex Shader 2.0.

Véase también

“Efecto Doble de página” en la página 296

“Efecto Refracción” en la página 296

“Efecto Rizo (circular)” en la página 296

Uso de efectos discontinuados

Puede abrir, ver y procesar proyectos de Adobe Premiere 6.5 y 6.0 que contengan efectos no incluidos en Adobe Premiere Pro. Los efectos nuevos han reemplazado a la mayoría de los efectos anteriores y contienen características parecidas, si no mejores. Adobe Premiere Pro mantiene todos los efectos discontinuados para la compatibilidad con proyectos anteriores, pero no es posible aplicarlos de nuevo.

Nota: Adobe Premiere Pro no admite efectos de Adobe Premiere 5.0 y los elimina si se abre un archivo de proyecto de Adobe Premiere 6.0 que contiene efectos de esta versión.

Aplicación, eliminación y organización de efectos

Uso del panel Efectos

En el panel Efectos se puede ver una lista de los efectos estándar, los cuales están organizados en dos bandejas principales: Efectos de vídeo y Efectos de Audio. Dentro de cada bandeja, los efectos están agrupados por tipo, en bandejas anidadas. Por ejemplo, la bandeja Desenfocar y enfocar contiene efectos que desenfocan imágenes, como Desenfoque gaussiano y Desenfoque direccional. Los efectos de audio también están agrupados por el tipo de clips de audio que admiten: monos, estéreos o 5.1. También puede buscar un efecto si escribe su nombre en el cuadro de texto Contiene. Puede agregar bandejas que contengan sus efectos favoritos o más utilizados.


Para abrir el panel Efectos, elija Ventana > Efectos, o haga clic en la ficha Efectos.




Panel Efectos

A. Bandejas de efectos B. Bandeja personalizada C. Efecto de audio D. Transición de audio E. Efecto de vídeo F. Transición de vídeo G. Menú del panel Efectos H. Cuadro de texto Buscar I. Bandejas de transiciones J. Nueva bandeja personalizada K. Eliminación de elemento personalizado

Creación de bandejas de efectos favoritos

- 1 En el panel Efectos, haga clic en el botón Nueva bandeja personalizada , o seleccione Nueva bandeja personalizada en el menú del panel Efectos. Aparecerá una nueva bandeja personalizada en el panel Efectos. Puede cambiarle el nombre.
- 2 Arrastre efectos a la bandeja personalizada. Se mostrará una copia del efecto en la bandeja personalizada. Puede crear otras bandejas personalizadas, que aparecerán numeradas.
- 3 Para cambiar el nombre de la bandeja personalizada, haga doble clic en el nombre existente y escribe el nuevo nombre.

Eliminación de una bandeja personalizada

- ❖ En el panel Efectos, seleccione una bandeja personalizada y haga clic en el botón Eliminar elementos personalizados  o seleccione Eliminar elementos personalizados del menú del panel Efectos.

Nota: Puede eliminar bandejas personalizadas únicamente desde el panel Efectos.

Aplicación de efectos a un clip

Puede aplicar un efecto estándar a un clip con sólo arrastrar el icono del efecto desde el panel Efectos al clip en el panel Línea de tiempo, o arrastrar el icono del efecto al panel Controles de efectos si se selecciona el clip. Puede incluso aplicar el mismo efecto varias veces, utilizando distintos ajustes cada vez. Alternativamente, puede ver y ajustar los efectos de un clip en el panel Línea de tiempo si expande la pista correspondiente y selecciona las opciones de visualización adecuadas. También puede deshabilitar temporalmente cualquier efecto (el efecto se suprime, pero no se elimina) o puede eliminarlo totalmente. Para ver y ajustar los efectos de un clip seleccionado, utilice el panel Controles de efectos.

De forma predeterminada, cuando se aplica un efecto a un clip, el efecto está activo para toda la duración del clip. Sin embargo, puede especificar que un efecto se inicie y se detenga en momentos determinados o que sea más o menos intenso mediante fotogramas clave.

- 1 En el panel Efectos, realice una de las acciones siguientes para seleccionar un efecto:
 - Expanda la bandeja Efectos de vídeo para buscar el efecto de vídeo deseado.
 - Expanda la bandeja Efectos de audio para buscar el efecto de audio deseado.
 - Escriba el nombre del efecto que desea en el cuadro de texto Contiene.
- 2 Arrastre el efecto hasta un clip en el panel Línea de tiempo. Para aplicar un efecto de audio, arrastre el efecto hasta un clip de audio o la parte de audio de un clip de vídeo.

No es posible aplicar efectos de audio a un clip si está habilitada la opción Mostrar volumen de pista o Mostrar fotogramas clave de pista para la pista de audio.



Si el clip está seleccionado en el panel Línea de tiempo y el panel Controles de efectos está abierto, puede arrastrar el efecto directamente a este panel.

- 3 En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para mostrar las opciones del efecto y, a continuación, especifique los valores de las opciones.

Véase también

“Uso del panel Efectos” en la página 240

Eliminación de efectos de un clip

- 1 Seleccione el clip en el panel Línea de tiempo.
- 2 En el panel Controles de efectos, seleccione el efecto o haga clic manteniendo la tecla Mayús pulsada para seleccionar varios efectos.

Nota: No se pueden eliminar los efectos fijos: Movimiento, Opacidad y Volumen.

- 3 Realice una de las acciones siguientes:
 - Pulse la tecla Supr o Retroceso.
 - Elija Eliminar efecto seleccionado o Eliminar todos los efectos del clip en el menú del panel Controles de efectos.

Copiado y pegado de uno o más efectos

Puede copiar y pegar uno o más efectos de un clip a otro en el panel Controles de efectos. También puede copiar todos los valores de efectos (inclusive los fotogramas clave para efectos fijos y estándar) de un clip a otro, mediante el comando Pegar atributos.

Si el efecto incluye fotogramas clave, éstos aparecen en posiciones similares en el clip de destino, empezando al principio del clip. Si el clip de destino es más breve que el clip de origen, los fotogramas clave se pegan después del Punto de salida del clip de destino. Para ver estos fotogramas clave, mueva el punto de salida del clip a un tiempo posterior al de la situación del fotograma clave, o cancele la selección de la opción Sujetar a clip.

- 1 En el panel Línea de tiempo, seleccione el clip que contiene el efecto o efectos que desea copiar.
- 2 En el panel Controles de efectos, seleccione el efecto que desea copiar o haga clic manteniendo la tecla Mayús pulsada para seleccionar varios efectos.
- 3 Elija Edición > Copiar.
- 4 En el panel Línea de tiempo, seleccione el clip en el que desea copiar el efecto y elija una de las opciones siguientes:
 - Para pegar uno o más efectos, elija Edición > Pegar.
 - Para pegar todos los efectos, elija Edición > Pegar atributos.

Véase también

“Acerca del panel Controles de efectos” en la página 242

Ajuste de efectos

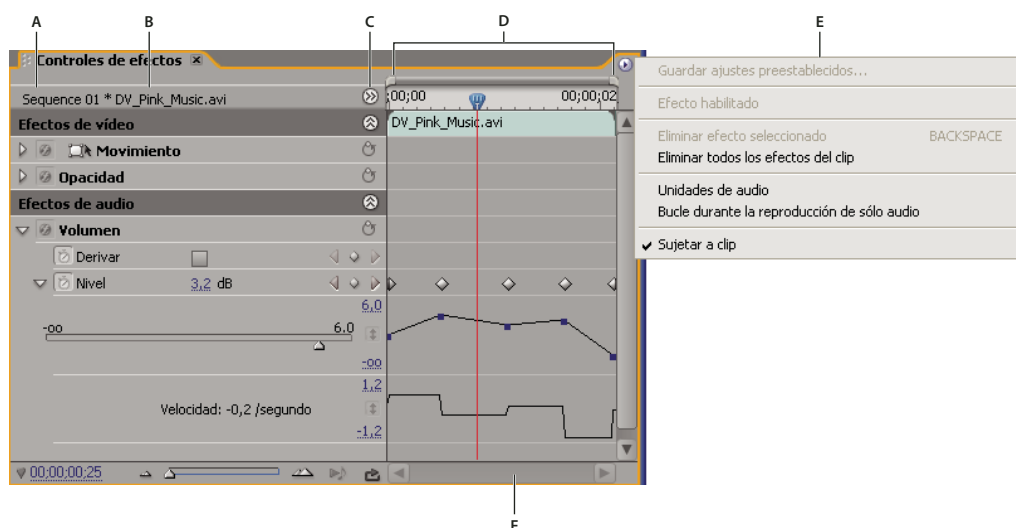
Acerca del panel Controles de efectos

Cuando se aplica un efecto, el panel Controles de efectos muestra todos los efectos aplicados al clip seleccionado actualmente. Los efectos fijos están incluidos en cada clip: los efectos Movimiento y Opacidad se muestran en la sección Efectos de vídeo, mientras que el efecto Volumen se muestra en la sección Efectos de audio. El efecto Volumen se incluye únicamente para clips de audio o clips de vídeo con audio vinculado.

Elija Ventana > Controles de efectos, o haga clic en la ficha Controles de efectos, para ver el panel Controles de efectos. Aunque puede ver el panel Controles de efectos por separado, también puede acoplarlo; para ello, arrastre la ficha hasta otro panel.



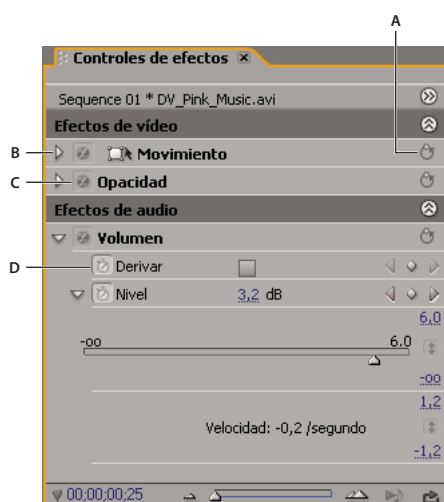
Para optimizar el espacio de trabajo para la edición de efectos de forma rápida, seleccione Ventana > Espacio de trabajo > Efectos.



Panel Controles de efectos

A. Nombre de la secuencia B. Nombre del clip C. Botón Mostrar/ocultar línea de tiempo D. Área del fotograma clave E. Menú del panel Controles de efectos F. Indicador del tiempo actual

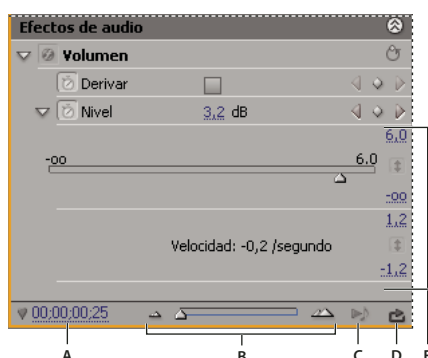
El panel Controles de efectos contiene una línea de tiempo, el indicador de tiempo actual, controles de zoom y un área de navegador similar a las que se muestran en el monitor de programa y el panel Línea de tiempo. Cuando anime propiedades de efectos mediante fotogramas clave, puede hacer clic en el triángulo para expandir una propiedad del efecto y mostrar los gráficos Valor (para propiedades) y Velocidad (velocidad de los cambios de propiedades) a fin de realizar ajustes precisos en fotogramas clave. Puede afinar la velocidad y suavidad de la animación de un efecto mediante los controles de curva de un fotograma clave para cambiar la forma del gráfico.



Panel Controles de efectos

A. Botón Reset Effect B. Botón Mostrar/ocultar efectos C. Botón Activar o desactivar el efecto D. Botón Conmutar animación

Cuando se selecciona un clip en el panel Línea de tiempo, el panel Controles de efectos ajusta automáticamente el nivel de zoom de manera que los iconos de los puntos de entrada y salida del clip estén centrados en la línea de tiempo. Puede ver el resto del panel Línea de tiempo si cancela la selección de la opción Sujetar a clip en el menú del panel Controles de efectos. No es necesario colocar el indicador de tiempo actual sobre un clip para activar el panel Controles de efectos. El panel Controles de efectos también contiene controles para reproducir clips de audio de forma normal y en bucle. Debajo de la regla de tiempo del panel Controles de efectos se encuentra el *área de fotogramas clave*, donde puede definir fotogramas clave para el valor de cada propiedad de un efecto en un determinado fotograma.



Panel Controles de efectos

A. Tiempo actual B. Controles de zoom C. Reproducir sólo el audio para este clip D. Conmutar reproducción de audio en bucle E. Valores de efectos

Véase también

“Edición de gráficos de fotogramas clave en el panel Controles de efectos” en la página 226

“Acerca de los fotogramas clave” en la página 219

“Aplicación de efectos a un clip” en la página 241

Visualización de efectos en el panel Controles de efectos

❖ En el panel Controles de efectos, realice una de las acciones siguientes:

- Para ver todos los efectos aplicados a un clip, seleccione el clip en el panel Línea de tiempo.

Nota: El panel Controles de efectos no mostrará los efectos si se seleccionan varios clips en el panel Línea de tiempo.

- Para expandir o contraer encabezados de efectos de vídeo o de audio, haga clic en el botón Mostrar/ocultar en el encabezado. Cuando las flechas apuntan hacia arriba (⬆), la cabecera se expande para mostrar todos los efectos de esa sección; cuando apuntan hacia abajo (⬇), la cabecera se contrae.
- Para expandir o contraer un efecto o sus propiedades, haga clic en el triángulo situado a la izquierda del nombre del efecto o la propiedad. Al expandir un encabezado (por ejemplo, Movimiento) se muestran las propiedades asociadas a dicho efecto; cuando se expande una propiedad individual se muestra un control gráfico, como un regulador o un mando.
- Para cambiar el orden de efectos, haga clic en el nombre de un efecto y arrástrelo a una nueva ubicación dentro de la lista. Aparecerá una línea negra mientras arrastra, cuando el efecto esté encima o debajo de otro efecto. Cuando libere el mouse, el efecto aparecerá en su nueva posición.

Nota: No es posible cambiar el orden de los efectos fijos (Movimiento, Opacidad y Volumen).

- Para mostrar la línea de tiempo más allá de los puntos de entrada y salida de un clip, cancele la selección de la opción Sujetar a clip en el menú del panel Controles de efectos. Las áreas de la línea de tiempo más allá de los puntos de entrada y salida del clip seleccionado se mostrarán en gris. Cuando se selecciona la opción Sujetar a clip, sólo se muestra la línea de tiempo entre los puntos de entrada y salida del clip.
- Para reproducir el audio en el clip seleccionado, haga clic en el botón Reproducir audio (▶). Este control sólo está disponible si el clip seleccionado contiene audio.


Ajuste o restablecimiento de controles en el panel Controles de efectos


El panel Controles de efectos muestra todos los controles que se utilizan para cambiar los valores de parámetros de un efecto. Estos controles pueden incluir texto subrayado, reguladores, iconos de punto de efecto, controles de ángulos, menús, muestras de color, cuentagotas y gráficos.


❖ Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para cambiar el valor de una propiedad, elimine el texto subrayado por la izquierda o la derecha.

- Haga clic en el valor de la propiedad, introduzca un nuevo valor y pulse Intro.
- Expanda la propiedad, haciendo clic en el triángulo que hay junto al nombre de la propiedad (si hubiera), y después arrastre el regulador o el control de ángulo (según la propiedad).
- Para definir un ángulo, arrastre dentro del área de control de ángulos, elimine el texto subrayado o bien, seleccione el texto subrayado e introduzca un valor.


 Una vez haya hecho clic en el control de ángulos, puede arrastrar fuera de él para cambiar rápidamente los valores.


- Para definir un valor de color con una herramienta Cuentagotas, haga clic en el color deseado en cualquier parte de la pantalla. De forma predeterminada, la herramienta Cuentagotas selecciona un área de un píxel. Haga clic mientras pulsa la tecla Ctrl en una herramienta Cuentagotas para obtener una muestra de un área de 5 x 5 píxeles.
- Para definir un valor de color con el Selector de color de Adobe, haga clic en la muestra de color, seleccione un color en el cuadro de diálogo Selector de color de Adobe y, a continuación, haga clic en Aceptar.
- Para restablecer las propiedades de un efecto según los ajustes predeterminados, haga clic en el botón Restablecer  que aparece junto al efecto. Todas las propiedades que no contienen fotogramas clave se restablecen a sus valores predeterminados. Si una propiedad contiene fotogramas clave, esa propiedad se restablece al valor predeterminado, sólo en el tiempo actual. Los fotogramas clave que tienen lugar en el tiempo actual se restablecen a sus valores predeterminados. Si no hay fotogramas clave en el tiempo actual, se crean nuevos fotogramas clave, utilizando los valores predeterminados.

 Si accidentalmente hace clic en Restablecer, puede recuperar el trabajo, con Edición > Deshacer.

Habilitación o deshabilitación de efectos en un clip

❖ Seleccione uno o más efectos en el panel Controles de efectos y realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en el botón Efecto  para deshabilitar los efectos.
- Haga clic en un botón Efecto vacío para habilitar efectos.
- Seleccione o cancele la selección del comando Efecto habilitado en el menú del panel Controles de efectos.

 Puede crear un método abreviado de teclado personalizado para activar y desactivar efectos.

Véase también

“Personalización de los métodos abreviados de teclado” en la página 395

Creación de marcadores en el panel Controles de efectos

En el panel Controles de efectos puede ver todos los marcadores de secuencia que ha creado en el panel Línea de tiempo. También puede agregar marcadores a la secuencia para designar dónde le gustaría colocar efectos y para ver los marcadores a medida que trabaja en el panel Controles de efectos. Además, puede crear y manipular los marcadores de secuencia directamente en el panel Controles de efectos.

- 1 Arrastre el indicador de tiempo actual al lugar donde desea crear un marcador.
- 2 Haga clic con el botón derecho en la regla de la línea de tiempo, elija Definir marcador de secuencia y, a continuación, elija el tipo de marcador que desea definir.

Véase también

“Acerca de los marcadores” en la página 133

Personalización de ajustes preestablecidos de efectos

Ajustes preestablecidos de efectos

Puede personalizar ajustes de efectos individuales y guardarlos como ajustes preestablecidos. A continuación, puede aplicar los ajustes preestablecidos a otros clips de otro proyecto. Al guardar un efecto como ajuste preestablecido, también guarda los fotogramas clave creados para el efecto. Los ajustes preestablecidos de efectos se crean en el panel Controles de efectos y Adobe Premiere Pro los almacena en la bandeja Ajustes preestablecidos raíz. Puede organizarlos dentro de la bandeja Ajustes preestablecidos utilizando las bandejas anidadas. Adobe Premiere Pro también incluye diversos ajustes preestablecidos de efectos, que se encuentran en la carpeta Ajustes preestablecidos de la aplicación.

Para ver las propiedades de un ajuste preestablecido de un efecto, seleccione el ajuste preestablecido en el panel Efectos y elija Propiedades preestablecidas en el menú de este panel.

Si aplica un ajuste preestablecido a un clip y dicho ajuste contiene ajustes para un efecto que ya se ha aplicado a ese clip, Adobe Premiere Pro modifica el clip, conforme a las siguientes normas:

- Si el ajuste preestablecido del efecto contiene un efecto fijo (Movimiento, Opacidad o Volumen), la acción reemplazará los ajustes existentes del efecto.
- Si el ajuste preestablecido del efecto contiene un efecto estándar, éste se agregará al final de la lista actual de efectos. No obstante, si arrastra el efecto hasta el panel Controles de efectos, puede colocarlo en cualquier parte de la jerarquía.

Véase también

“Uso del panel Efectos” en la página 240

Creación y almacenamiento de ajustes preestablecidos de efectos

- 1 Muestre y seleccione el clip que utiliza el efecto con los ajustes que desea guardar como un ajuste preestablecido.
- 2 En el panel Controles de efectos, seleccione el efecto que desea guardar y elija Guardar ajustes preestablecidos en el menú de este panel. Sólo puede guardar un efecto cada vez como ajuste preestablecido.
- 3 En el cuadro de diálogo Guardar preestablecido, especifique un nombre para el ajuste preestablecido. Si lo desea, introduzca una descripción.

4 Seleccione uno de los siguientes tipos de ajustes preestablecidos para especificar cómo Adobe Premiere Pro gestionará los fotogramas clave cuando aplique el ajuste preestablecido a un clip de destino y, a continuación, haga clic en Aceptar:

Escala Cambia la escala de los fotogramas clave de origen, proporcionalmente a la longitud del clip de destino. Esta acción eliminará los fotogramas clave existentes del clip de origen.

Anclar con punto de entrada Sitúa el primer fotograma clave del ajuste preestablecido a la misma distancia del punto de entrada del clip de origen, en relación al punto de entrada del clip original. Por ejemplo, si el primer fotograma clave estaba a 1 segundo a partir del punto de entrada del clip de origen cuando se guardó el ajuste preestablecido, esta opción agrega el fotograma clave a 1 segundo desde el punto de entrada del clip de destino, y agrega todos los demás fotogramas clave en relación a esa posición, sin ajustar la escala.

Anclar con punto de salida Sitúa el último fotograma clave del ajuste preestablecido a la misma distancia del punto de salida del clip de origen, en relación al punto de salida del clip original. Por ejemplo, si el primer fotograma clave estaba a 1 segundo a partir del punto de salida del clip de origen cuando se guardó el ajuste preestablecido, esta opción agrega el fotograma clave a 1 segundo desde el punto de salida del clip de destino, y agrega todos los demás fotogramas clave en relación a esa posición, sin ajustar la escala.

Aplicación de un ajuste preestablecido de efecto

- ❖ En el panel Efectos, expanda la bandeja Ajustes preestablecidos y realice una de las acciones siguientes:
 - Arrastre el ajuste preestablecido del efecto hasta el clip en el panel Línea de tiempo.
 - Seleccione el clip en el panel Línea de tiempo y, a continuación, arrastre el ajuste preestablecido del efecto hasta el panel Controles de efectos.



Uso de una bandeja de ajustes preestablecidos o personalizada

Utilice bandejas personalizadas para guardar sus efectos, transiciones y ajustes preestablecidos favoritos en un solo lugar. Puede crear cualquier número de bandejas de ajustes preestablecidos y personalizadas. Como resultado, también puede utilizar las bandejas para reorganizar los efectos, transiciones y ajustes preestablecidos en categorías que sean más intuitivas o más adecuadas para el flujo de trabajo de su proyecto.

Las bandejas de ajustes preestablecidos y personalizadas se crean y guardan en el panel Efectos. Las nuevas bandejas de ajustes preestablecidos residen en la bandeja Ajustes preestablecidos raíz. Aunque no puede arrastrarlas desde la bandeja Ajustes preestablecidos, puede crearlas y organizarlas en esta bandeja, en cualquier jerarquía. Puede colocar las bandejas personalizadas al principio de la jerarquía en el panel Efectos, o anidarlas dentro de otras bandejas personalizadas.

Nota: Si ha colocado el mismo elemento en distintas bandejas personalizadas, y elimina ese elemento de una de las bandejas, Adobe Premiere Pro lo elimina de las bandejas de ajustes preestablecidos y personalizadas, así como de todos los clips a los que afecte dicho elemento.

1 En el panel Efectos, realice una de las acciones siguientes:

- Para crear una bandeja personalizada, haga clic en el botón Nueva bandeja personalizada , o seleccione Nueva bandeja personalizada en el menú del panel Efectos.
- Para crear una bandeja de ajustes preestablecidos, seleccione Nueva bandeja de preestablecidos en el menú del panel Efectos. Adobe Premiere Pro anida cada nueva bandeja de ajustes preestablecidos en la bandeja Ajustes preestablecidos raíz.
- Para anidar una nueva bandeja de ajustes preestablecidos o personalizada, seleccione la bandeja donde desea colocarla y, a continuación, créela.
- Para cambiar el nombre de una bandeja, selecciónela, haga clic en el nombre de la bandeja y, a continuación, escriba un nuevo nombre y pulse Intro. Omita los pasos 2 y 3.
- Para eliminar una bandeja o un elemento de una bandeja, seleccione la bandeja o el elemento y haga clic en el botón Eliminar elementos personalizados  en la parte inferior del panel Efectos. Omita los pasos 2 y 3.

2 Busque el efecto, la transición o el ajuste preestablecido que desee almacenar en la bandeja. Es posible que necesite redimensionar el panel para poder ver el elemento y la bandeja.

3 Arrastre el elemento hasta la bandeja. Adobe Premiere Pro crea un método abreviado hasta el elemento.

Véase también

“Ajustes preestablecidos de efectos” en la página 246

Color y luminancia

Ajuste del color y la luminancia

En vídeo, la corrección de color abarca el ajuste del tono (color o croma) y la luminancia (brillo y contraste) en una imagen. Mediante el ajuste del color y la luminancia de los clips de vídeo, se puede crear un estilo, eliminar una proyección de color en un clip, corregir un vídeo que esté demasiado oscuro o demasiado claro o definir los niveles de forma que cumplan los requisitos de emisión o para establecer una coincidencia en el color de escena a escena. Los efectos también pueden ajustar el color y la luminancia para que destaquen o no destaquen detalles en un clip.

Los efectos para ajustar el color y la luminancia de Adobe Premiere Pro se encuentran en la bandeja Corrección de color, dentro de la bandeja Efectos de vídeo. Aunque hay otros efectos que ajustan el color y la luminancia, los efectos de corrección de color se han creado especialmente para realizar correcciones muy finas.

Los efectos de corrección de color se aplican a clips de la misma manera que todos los efectos estándar. Las propiedades de los efectos se ajustan en el panel Controles de efectos. Los efectos de corrección de color y otros efectos de color están basados en clips. No obstante, puede aplicarlos a varios clips mediante la anidación de secuencias. Para obtener información sobre cómo anidar secuencias, consulte “Anidamiento de secuencias” en la página 140.

💡 Además de los efectos de corrección de color, también puede utilizar el efecto Colores de emisión para ajustar los colores de un clip a estándares de emisión. Para obtener más información, consulte “Efecto Colores de emisión” en la página 327.

Al corregir el color, resulta útil utilizar los ámbitos Vectorescopio o de forma de onda (Forma de onda YC, RGB Parade y YCbCr Parade) de Adobe Premiere Pro como ayuda para analizar el croma y la luminancia en clips. Puede ver un ámbito en un monitor de referencia independiente que esté asociado al monitor de programa, de manera que pueda comprobar los niveles de vídeo a medida que realiza ajustes. Para obtener información sobre los ámbitos, consulte “Acerca de los monitores de formas de onda y vectorescopios” en la página 265.



Corrección de la exposición: Imagen sobreexpuesta con la forma de onda en los límites superiores de la escala IRE (izquierda) e imagen corregida con la forma de onda entre 7,5 y 100 de IRE (derecha)

A continuación se indica una guía general para elegir el efecto de corrección de color que se debe utilizar:

Corrección de color rápida Realiza ajustes rápidos de color y luminancia al rango tonal completo de un clip. El efecto Corrector de color rápido tiene controles automáticos y manuales para definir el equilibrio de blanco, así como los niveles de negro, gris y blanco.

Corrector de luminancia Realiza ajustes principalmente en la luminancia de un clip mediante controles numéricos. El efecto Corrector de luminancia permite restringir los ajustes a un rango tonal concreto o una determinada gama de colores.

Curva de luminancia Realiza ajustes principalmente en la luminancia de un clip mediante controles de curva. Los controles de curva son similares a los que se utilizan en Photoshop y After Effects. El efecto Curva de luminancia permite restringir los ajustes a un rango tonal concreto o una determinada gama de colores.

Corrector de color RGB Realiza ajustes en el color y la luminancia de un clip mediante controles numéricos. El efecto Corrector de color RGB permite restringir los ajustes a un rango tonal concreto o una determinada gama de colores.

Curvas RGB Realiza ajustes en el color de un clip mediante controles de curva. Los controles de curva son similares a los que se utilizan en Photoshop y After Effects. El efecto Curvas RGB permite restringir los ajustes a un rango tonal concreto o una determinada gama de colores.

Corrección de color tridireccional Realiza ajustes en el color y la luminancia de las sombras, medios tonos y resaltados de un clip. Las correcciones se pueden realizar a rangos tonales individuales o a todos los rangos al mismo tiempo. El efecto Corrección de color tridireccional ofrece controles numéricos y gráficos. Este efecto también permite restringir los ajustes a una determinada gama de colores.

Limitador de vídeo Ajusta la señal de vídeo para que se encuentre dentro de unos límites determinados. Este efecto se suele aplicar después de corregir el color con los demás efectos de corrección de color.


💡 Para obtener un tutorial sobre cómo corregir el color, vaya a Resource Center en el sitio Web de Adobe.

Configuración de un espacio de trabajo para corrección de color

Se sugiere realizar el siguiente procedimiento para configurar el espacio de trabajo para la corrección de color. Se trata de un mero punto de inicio para poder configurar el espacio de trabajo según su propio estilo de trabajo.

1 (Opcional) Conecte un monitor NTSC o PAL calibrado al equipo. Si desea crear un vídeo para su difusión, es esencial visualizar el vídeo en un monitor NTSC o PAL para conseguir la vista previa más precisa.

2 Elija Ventana > Espacio de trabajo > Corrección de color.

 Para ver una comparación del antes y el después de la corrección de color, puede visualizar el clip maestro en el monitor de origen para compararlo con el monitor de programa, o puede seleccionar la opción Vista previa de pantalla dividida en los efectos de Corrección de color.

3 Asegúrese de que Calidad óptima no está seleccionada en el menú Monitor de programa. Si es posible, seleccione Calidad superior. Si el rendimiento del equipo se ve afectado, elija Calidad automática.

4 (Opcional) Elija Nuevo monitor de referencia en el menú Monitor de programa. Mueva el monitor de referencia donde pueda ver fácilmente éste y el monitor de programa.

Nota: Como valor predeterminado, la opción Ir a monitor de programa está habilitada en el menú Monitor de referencia.

5 Elija cualquiera de los siguientes ámbitos del menú Monitor de referencia:

Nota: También se puede visualizar un ámbito en el Monitor de programa, en lugar del Monitor de referencia.

Vectorescopio Muestra un gráfico circular, parecido a una rueda de color, que presenta la información de crominancia del vídeo. El vectorescopio es muy útil para el ajuste de colores.

Forma de onda YC Muestra los valores de luminancia (representada en forma de onda verde) y de crominancia (representada en azul) del clip.

YCbCr Parade Muestra formas de onda que representan los niveles de la luminancia y los canales de diferencia de color en la señal de vídeo digital. Los usuarios que están acostumbrados a visualizar formas de onda YUV, deberían considerar el uso de este ámbito a la hora de realizar ajustes de color y luminancia.

RGB Parade Muestra formas de onda que representan los niveles de los canales rojo, verde y azul de un clip. Este gráfico es el mejor para comparar la relación entre los tres canales.

Todos los ámbitos Visualiza todos los ámbitos de un monitor.

Vect/Onda YC/YCbCr Parade Muestra los ámbitos Vectorescopio, Forma de onda YC y YCbCr Parade en un monitor.

Vect/Onda YC/RGB Parade Muestra los ámbitos Vectorescopio, Forma de onda YC y RGB Parade en un monitor.

Véase también

“Acerca de los monitores de formas de onda y vectorescopios” en la página 265

Aplicación de los efectos de corrección de color

El procedimiento siguiente es una visión general de la aplicación de los efectos de corrección de color. Consulte las secciones siguientes de este capítulo para realizar ajustes utilizando los controles específicos.

1 Configure el espacio de trabajo para corrección de color. Si es posible, asegúrese de que está conectado al equipo un monitor NTSC o PAL calibrado.

2 Aplique uno de los efectos de corrección de color al clip en el panel Línea de tiempo.

Nota: Si el clip ya está seleccionado en el panel Línea de tiempo, puede arrastrar el efecto hasta el área Efectos de vídeo del panel Controles de efectos.

3 En el panel Controles de efectos, expanda el efecto de corrección de color.

4 Mueva el indicador de tiempo actual hasta un fotograma que proporcione el mejor ejemplo de colores que es necesario ajustar.

5 (Opcional) Para definir opciones de previsualización al corregir el color, realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para ver únicamente los valores de luminancia de un clip, elija Luminancia en el menú Salida. Esta opción afecta únicamente a la previsualización en el monitor de programa, no elimina el color del vídeo.
- Para ver un antes y un después del clip en un monitor, seleccione la opción Mostrar vista dividida. Puede especificar que la vista dividida se muestre en horizontal o vertical seleccionando la opción adecuada en el menú emergente Diseño. También puede ajustar la proporción relativa de las vistas de antes y después.

6 (Opcional) Utilice el control Definición de rango tonal para definir las áreas de sombras, medios tonos y resaltados del clip. Puede elegir Rango tonal en el menú Salida para ver los rangos tonales que ha definido. Una vez definidos, elija una

opción del menú Rango tonal para restringir las correcciones de color a un rango tonal concreto. Consulte también “Definición de los rangos tonales de un clip” en la página 257.

Nota: Únicamente los efectos *Corrector de luminancia*, *Corrector de color RGB* y *Corrección de color tridireccional* permiten aplicar ajustes a un rango tonal concreto.

7 (Opcional) Haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color secundario si desea corregir la exposición para un determinado color o gama de colores. Utilice la herramienta Cuentagotas o los otros controles de Corrección de color secundario para especificar los colores que desea corregir. Consulte también “Especificación de un color o una gama de colores para ajustar” en la página 258.

Nota: Todos los efectos de corrección de color tienen controles de Corrección de color secundario, excepto los efectos *Corrector de color rápido* y *Limitador de vídeo*.

8 Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para ajustar el equilibrio de color y la saturación mediante ruedas de color, ajuste las ruedas o controles numéricos de Equilibrio y ángulo de tono del efecto Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional. Consulte también “Controles de equilibrio de color, ángulo y saturación” en la página 251.
- Para ajustar la luminancia o el color mediante un control de curva, utilice los ajustes de curva del efecto Curva de luminancia o Curvas RGB. Consulte también “Ajuste del color y la luminancia mediante curvas” en la página 254.
- Para ajustar la luminancia definiendo los niveles de negro, gris y blanco, ajuste los controles de niveles del efecto Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional. Consulte también “Ajuste de la luminancia mediante niveles” en la página 255.
- Para ajustar la luminancia o el color mediante los controles numéricos, utilice los controles del efecto Corrector de luminancia o Corrector de color RGB. Consulte “Efecto Corrector de luminancia” en la página 283 y “Efecto Corrector de color RGB” en la página 285.



Utilice fotogramas clave para animar el ajuste de corrección de color. Esto resulta especialmente útil cuando la iluminación varía en un clip. Consulte también “Acerca de los fotogramas clave” en la página 219.

9 (Opcional) Aplique el efecto Limitador de vídeo después de realizar las correcciones de color para que la señal de vídeo se ajuste a los estándares de emisión al tiempo que se mantiene lo máximo posible la calidad de la imagen. Se recomienda utilizar el ámbito Forma de onda YC para asegurarse de que la señal de vídeo se encuentra dentro de los niveles 7,5 - 100 de IRE. Consulte “Efecto Limitador de vídeo” en la página 289.

Véase también

“Acerca de los monitores de formas de onda y vectorescopios” en la página 265

Eliminación rápida de una proyección de color


Los efectos Corrección de color rápida y Corrección de color tridireccional tienen controles para equilibrar rápidamente los colores de manera que los colores blanco, grises y negro sean neutros. El ajuste que neutraliza la proyección de color en un área muestreada se aplica a toda la imagen. Esta acción puede eliminar la proyección de color en todos los colores. Por ejemplo, si una imagen tiene una proyección azulada no deseada, cuando se muestrea un área que debería ser blanca, el control Equilibrio de blanco agrega amarillo para neutralizar esta proyección azulada. Este ajuste amarillo se agrega a todos los colores de la escena, lo que debería eliminar la proyección de color de toda la escena.

1 Seleccione el clip en el panel Línea de tiempo y aplique el efecto Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional. Consulte también “Aplicación de efectos a un clip” en la página 241.

2 En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional.

3 (Opcional) Seleccione la opción Mostrar vista dividida si desea ver una comparación de antes y después del ajuste en el monitor de programa. Puede especificar que la vista dividida se muestre en horizontal o vertical seleccionando la opción adecuada en el menú emergente Diseño. También puede ajustar la proporción relativa de las vistas de antes y después.

4 Seleccione el cuentagotas Equilibrio de blanco y, a continuación, haga clic para muestrear un área en el monitor de programa. Resulta más conveniente muestrear un área que se supone que es blanca.

 Si sólo desea aplicarlo a un color o a una gama concreta de colores en el clip, utilice los controles de Corrección de color secundario del efecto Corrección de color tridireccional.

5 (Opcional sólo para el efecto Corrección de color tridireccional) Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para obtener el equilibrio de color neutralizando un área de gris medio de la imagen, seleccione el cuentagotas Equilibrio de gris y haga clic en un área que se supone que es de un color gris medio.
- Para obtener el equilibrio de color neutralizando un área negra de la imagen, seleccione el cuentagotas Equilibrio de negro y haga clic en un área que se supone que es de color negro.

El control Equilibrio de gris ajusta el área muestreada para que sea de color gris neutro, mientras que el control Equilibrio de negro ajusta este área para que sea de color negro neutro. Al igual que cuando se utiliza el control Equilibrio de blanco, estos ajustes afectan a todos los colores del clip.

Nota: También puede hacer clic en la muestra de color que hay junto a los cuentagotas y utilizar el Selector de color de Adobe para seleccionar un color de muestra.

Véase también

“Especificación de un color o una gama de colores para ajustar” en la página 258

Correcciones de luminancia rápidas

Los efectos Corrección de color rápida y Corrección de color tridireccional tienen controles automáticos para realizar ajustes rápidos de la luminancia de un clip.

- 1** Seleccione el clip en el panel Línea de tiempo y aplique el efecto Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional. Consulte también “Aplicación de efectos a un clip” en la página 241.
- 2** En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional.
- 3** (Opcional) Seleccione la opción Mostrar vista dividida si desea ver una comparación de antes y después del ajuste en el monitor de programa. Puede especificar que la vista dividida se muestre en horizontal o vertical seleccionando la opción adecuada en el menú emergente Diseño. También puede ajustar la proporción relativa de las vistas de antes y después.
- 4** Haga clic en cualquiera de los botones siguientes para ajustar rápidamente la luminancia a los estándares de emisión:


Nivel de negro automático Aumenta los niveles de negro de un clip de manera que los niveles más oscuros sean superiores a 7,5 de IRE. Se recorta parte de las sombras y los valores de píxeles intermedios se vuelven a distribuir proporcionalmente. Como resultado, el uso de Nivel de negro automático ilumina las sombras de una imagen.

Contraste automático Aplica al mismo tiempo Nivel de negro automático y Nivel de blanco automático. Esto hace que los resaltados se muestren más oscuros y las sombras más claras.

Nivel de blanco automático Reduce los niveles de blanco de un clip de manera que los niveles más claros sean inferiores a 100 de IRE. Se recorta parte de los resaltados y los valores de píxeles intermedios se vuelven a distribuir proporcionalmente. Como resultado, el uso de Nivel de blanco automático oscurece los resaltados de una imagen.

Controles de equilibrio de color, ángulo y saturación

Los efectos Corrector de color rápido y Corrector de color tridireccional ofrecen las ruedas cromáticas de Equilibrio de tono y de Ángulo, y un control de saturación para equilibrar el color del vídeo. El Equilibrio de color es exactamente lo que implica su nombre, el equilibrio de los componentes rojo, verde y azul para producir el color de blanco y grises neutros deseado en la imagen. En función del efecto deseado, puede desear que el equilibrio de colores de un clip sea totalmente neutro. A lo mejor prefiere que una escena familiar íntima tenga una proyección de color cálida (rojiza), o quizás una escena de un documental de crímenes precisa una proyección de color más fría (azulada).

 Cuando se realizan ajustes con la rueda cromática y el control Saturación, es útil abrir un Monitor de referencia para visualizar el Vectorescopio asociado al vídeo compuesto del Monitor de programa.

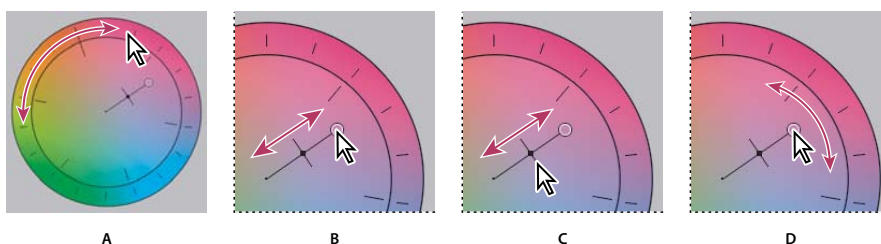
Las opciones de la rueda cromática ofrecen los siguientes ajustes:

Ángulo de tono Gira el color hacia un color de destino. Si se mueve el aro exterior hacia la izquierda, gira los colores hacia el verde. Si se mueve el aro exterior hacia la derecha, gira los colores hacia el rojo.

Magnitud de equilibrio Controla la intensidad del color introducido en el vídeo. Si se mueve el círculo fuera del centro, se aumenta la magnitud (intensidad). Los ajustes de la intensidad se pueden afinar mediante el control Ganancia de equilibrio.

Ganancia de equilibrio Afecta a la precisión del ajuste de Magnitud de equilibrio y de Ángulo de equilibrio. Si se mantiene el control perpendicular cerca del centro de la rueda, el ajuste será muy sutil (preciso). Si se mueve el control hacia el aro exterior, el ajuste será muy obvio (tosco).

Ángulo de equilibrio Cambia el color de vídeo a un color de destino. Si se mueve el círculo Magnitud de equilibrio hacia un tono específico, el color cambia según corresponda. La intensidad del cambio se controla mediante la combinación de los ajustes de Magnitud de equilibrio y Ganancia de equilibrio.



Ajustes de corrección de color mediante la rueda cromática

A. Ángulo de tono B. Magnitud de equilibrio C. Ganancia de equilibrio D. Ángulo de equilibrio

El regulador de Saturación controla la saturación del vídeo. Si se mueve el regulador hacia el 0, se elimina la saturación de la imagen para que sólo se muestren los valores de luminancia (una imagen hecha de blanco, grises y negro). Si se mueve el regulador hacia la derecha, aumenta la saturación.



Imagen sin saturación (izquierda); Imagen saturada (derecha)

Véase también

“Vectorescopio” en la página 265

Ajuste del equilibrio de color y la saturación

A pesar de que el siguiente procedimiento utiliza los ajustes de la rueda cromática. Se pueden realizar los mismos ajustes introduciendo valores numéricos o utilizando los controles de regulación en los efectos Corrector de color rápido y Corrector de color tridireccional.

- 1 Configure el espacio de trabajo para corrección de color.
- 2 Seleccione el clip en el panel Línea de tiempo y aplique el efecto Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional. Consulte también “Aplicación de efectos a un clip” en la página 241.
- 3 En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional.

4 (Opcional) Seleccione la opción **Mostrar vista dividida** si desea ver una comparación de antes y después del ajuste en el monitor de programa. Puede especificar que la vista dividida se muestre en horizontal o vertical seleccionando la opción adecuada en el menú emergente **Diseño**. También puede ajustar la proporción relativa de las vistas de antes y después.

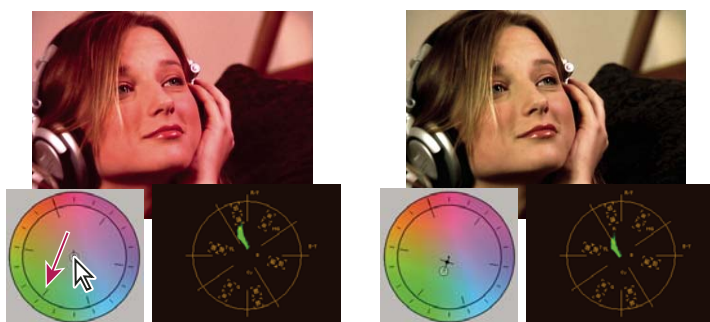
5 (Opcional sólo para el efecto **Corrección de color tridireccional**) Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para restringir la corrección de color a un rango tonal concreto, elija **Sombras**, **Medios tonos** o **Resaltados** en el menú **Rango tonal**. Si selecciona **Maestro**, se aplicará la corrección de color al rango tonal completo de la imagen. Si es necesario, utilice los controles de **Definición de rango tonal** para definir los distintos rangos tonales. Puede elegir **Rango tonal** en el menú **Salida** para ver una previsualización en tres tonos de los rangos tonales en el monitor de programa.
 - Para restringir los ajustes a un color o una gama de colores, haga clic en el triángulo para expandir los controles de **Corrección de color secundario**. Defina el color o la gama de colores con la herramienta **Cuentagotas** o los controles del regulador, o introduzca valores numéricos. Consulte también “Especificación de un color o una gama de colores para ajustar” en la página 258.
- 6** Para ajustar el equilibrio de colores, realice cualquiera de las acciones siguientes utilizando la rueda cromática:
- Para cambiar todos los colores sin que afecte a la ganancia o la magnitud, gire el aro exterior. Si se gira el aro exterior hacia la izquierda, giran todos los colores hacia el verde. Si se gira el aro exterior hacia la derecha, giran todos los colores hacia el rojo.



Si se gira el aro exterior de la rueda cromática (izquierda), cambia el ángulo de tono (derecha).

- Para cambiar los colores a un color de destino con ajuste de la ganancia y la magnitud, arrastre el círculo **Magnitud de equilibrio** fuera del centro hacia el color que desea introducir en la imagen. Cuanto más lejos del centro arrastre la **Magnitud de equilibrio**, más intenso es el color introducido. Arrastre el control de **Ganancia de equilibrio** para ajustar con precisión la intensidad del ajuste de **Magnitud de equilibrio**. Puede hacer un ajuste muy sutil.




Ajuste de la Ganancia de equilibrio para un ajuste preciso de la Magnitud de equilibrio.

Nota: El efecto **Corrector de color tridireccional** le permite separar ajustes en los tres rangos tonales utilizando ruedas independientes para las sombras, los medios tonos y los resaltados.

7 Utilice el control **Saturación** para ajustar la saturación de color de la imagen. Si se mueve el regulador hacia la izquierda (valor más bajo), elimina la saturación de los colores. Si se mueve el regulador hacia la derecha (valores más altos), aumenta la saturación de los colores.

Ajuste del color y la luminancia mediante curvas

El ajuste mediante curvas de los efectos Curva de luminancia y Curvas RGB, al igual que los reguladores de niveles de los efectos Corrección de color rápida y Corrección de color tridireccional, permite ajustar el rango tonal completo o sólo una gama de colores seleccionada en un clip de vídeo. Pero a diferencia de los niveles, que sólo tienen tres ajustes (niveles de negro, gris y blanco), los efectos Curva de luminancia y Curvas RGB permiten ajustar hasta 16 puntos distintos por todo el rango tonal de una imagen (desde sombras a resaltados).

 *Abrir un ámbito en un monitor de referencia que está asociado al monitor de programa permite ver la luminancia, la cromaticancia o ambos valores a medida que se realizan los ajustes de curva. Si utiliza el vectorescopio, deberá haber un sombreado verde mínimo en las áreas situadas fuera del centro del ámbito. Las áreas situadas fuera del centro definen el nivel de saturación de color.*

1 En el panel Efectos, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Efectos de vídeo y, a continuación, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Corrección de color.

2 Arrastre uno de los siguientes efectos hasta el clip en el panel Línea de tiempo:

Curva de luminancia Ajuste principalmente la luminancia. Tenga en cuenta que el ajuste de la luminancia afecta a la saturación percibida de los colores.

Curvas RGB Ajusta el color y la luminancia.

***Nota:** Si un clip está seleccionado en el panel Línea de tiempo, puede arrastrar el efecto hasta la sección Efectos de vídeo del panel Controles de efectos.*

3 En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir los controles de Curva de luminancia o Curvas RGB.

4 (Opcional) Para definir opciones de previsualización, realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para ver únicamente los valores de luminancia de un clip, elija Luminancia en el menú Salida. Esta opción afecta únicamente a la previsualización en el monitor de programa, no elimina el color del vídeo.
- Para ver un antes y un después del clip en un monitor, seleccione la opción Mostrar vista dividida. Puede especificar que la vista dividida se muestre en horizontal o vertical seleccionando la opción adecuada en el menú Diseño. También puede ajustar la proporción relativa de las vistas de antes y después.

5 (Opcional) Haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color secundario si desea corregir la exposición para un determinado color o gama de colores. Utilice la herramienta Cuentagotas o los otros controles de Corrección de color secundario para especificar los colores que desea corregir.

6 Para crear ajustes de curva, realice una de las acciones siguientes:

- Para ajustar la luminancia, haga clic para agregar un punto en el gráfico Luminancia o Todos, y arrastre para cambiar la forma de la curva. Al inclinar la curva hacia arriba se aclara el clip, mientras que al inclinarla hacia abajo se oscurece. Las secciones más empinadas de la curva representan las porciones de la imagen con el mayor contraste.
- Para ajustar el color y la luminancia con el efecto Curvas RGB, haga clic para agregar un punto en el gráfico adecuado y ajustar todos los canales de color (Todos), el canal rojo, el canal verde o el canal azul. Arrastre para cambiar la forma de la curva. Al inclinar la curva hacia arriba se aclaran los valores de los píxeles, mientras que al inclinarla hacia abajo se oscurecen. Las secciones más empinadas de la curva representan las porciones de la imagen con el mayor contraste.

Puede agregar un máximo de 16 puntos a la curva. Para eliminar un punto, arrástrelo fuera del gráfico.


 *A medida que realiza ajustes, observe detenidamente si hay bandas, ruido o polarización en la imagen. Si observa alguno de estos elementos, reduzca el valor que está ajustando.*



Imagen original (izquierda) Ajuste de la luminancia (centro) Ajuste del color (derecha)

Véase también

“Especificación de un color o una gama de colores para ajustar” en la página 258

“Efecto Curva de luminancia” en la página 284

“Efecto Curvas RGB” en la página 286

“Configuración de un espacio de trabajo para corrección de color” en la página 248

Ajuste de la luminancia mediante niveles

Los efectos Corrección de color rápida y Corrección de color tridireccional tienen los controles Niveles de entrada y Niveles de salida para ajustar la luminancia de un clip. Estos controles son similares a los que se muestran en el cuadro de diálogo Niveles de Photoshop. En el efecto Corrector de color rápido, se aplican los ajustes de los controles a los tres canales de color de un clip. El efecto Corrección de color tridireccional permite aplicar los ajustes de niveles al rango tonal completo del clip, un rango tonal concreto o una determinada gama de colores.

- 1 (Opcional) Configure el espacio de trabajo para corrección de color. Al ajustar la luminancia, puede resultar lo más conveniente ver la forma de onda YC en un monitor de referencia asociado al monitor de programa.
- 2 En el panel Efectos, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Efectos de vídeo y, a continuación, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Corrección de color.
- 3 Arrastre el efecto Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional hasta el clip en el panel Línea de tiempo.



Si el clip ya está seleccionado en el panel Línea de tiempo, puede arrastrar el efecto hasta el área Efectos de vídeo del panel Controles de efectos.

- 4 En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional.
- 5 (Opcional) Para definir opciones de previsualización, realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Para ver únicamente los valores de luminancia de un clip, elija Luminancia en el menú Salida. Esta opción afecta únicamente a la previsualización en el monitor de programa, no elimina el color del vídeo.
 - Para ver un antes y un después del clip en un monitor, seleccione la opción Mostrar vista dividida. Puede especificar que la vista dividida se muestre en horizontal o vertical seleccionando la opción adecuada en el menú emergente Diseño. También puede ajustar la proporción relativa de las vistas de antes y después.
- 6 (Opcional sólo para el efecto Corrección de color tridireccional) Realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Para restringir la corrección a un rango tonal concreto, elija Sombras, Medios tonos o Resaltados en el menú Rango tonal. Si selecciona Maestro, se aplicará la corrección al rango tonal completo de la imagen. Si es necesario, utilice los controles de Definición de rango tonal para definir los distintos rangos tonales. Puede elegir Rango tonal en el menú Salida para ver una previsualización en tres tonos de los rangos tonales en el monitor de programa.
 - Para restringir los ajustes a un color o una gama de colores, haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color secundario. Defina el color o la gama de colores con la herramienta Cuentagotas o los controles del regulador, o introduzca valores numéricos. Consulte también “Especificación de un color o una gama de colores para ajustar” en la página 258.

7 Utilice los controles del regulador Niveles de salida para definir los niveles máximos de blanco y negro:

Regulador Salida de negro Controla la salida resultante de las sombras. El valor predeterminado es 0, con el que los píxeles son totalmente negros. Si se mueve el regulador hacia la derecha, se especificará un valor más claro para la sombra más oscura.

Regulador Salida de blanco Controla la salida resultante de los resaltados. El valor predeterminado es 255, con el que los píxeles son totalmente blancos. Si se mueve el regulador hacia la derecha, se especificará un valor más oscuro para el resaltado más claro.

💡 Si se muestra la forma de onda YC en un monitor de referencia, ajuste los reguladores Salida de negro y Salida de blanco de manera que los niveles máximos de blanco y negro de la forma de onda se encuentren entre 7,5 y 100 de IRE. Esto garantiza que los niveles se ajustan a los estándares de emisión.

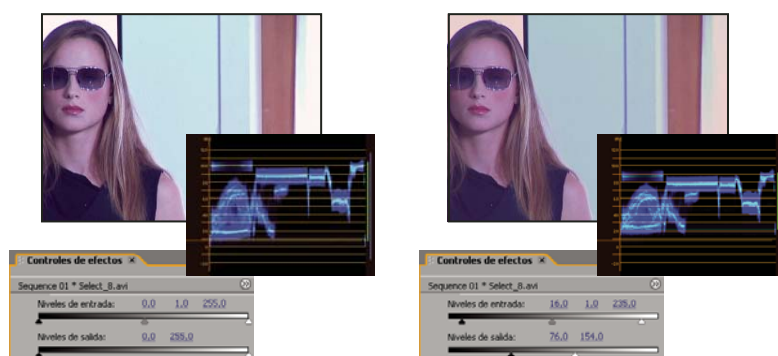


Imagen original (izquierda); negros y blancos corregidos hasta los límites de emisión (derecha)

8 Utilice los siguientes controles para definir los niveles de entrada de negro, gris y blanco:

Cuentagotas Nivel de negro Asigna el tono muestreado al ajuste del regulador Salida de negro. Haga clic en el monitor de programa en el área que desea que tenga el valor más oscuro en la imagen. También puede hacer clic en la muestra de color para abrir el Selector de color de Adobe y seleccionar un color para definir la sombra más oscura de la imagen.

Cuentagotas Nivel de gris Asigna el tono muestreado a un gris medio (nivel 128). Esto modifica los valores de intensidad del rango medio de tonos grises sin alterar drásticamente los resaltados ni las sombras. También puede hacer clic en la muestra de color para abrir el Selector de color de Adobe y seleccionar un color para definir el gris medio de la imagen.

Cuentagotas Nivel de blanco Asigna el tono muestreado al ajuste del regulador Salida de blanco. Haga clic en el monitor de programa en el área que desea que tenga el valor más claro en la imagen. También puede hacer clic en la muestra de color para abrir el Selector de color de Adobe y seleccionar un color para definir el resaltado más claro de la imagen.

Regulador Nivel de entrada negro Asigna el nivel de negro de entrada al ajuste del regulador Salida de negro. De forma predeterminada, el regulador Salida de negro está definido en 0, con el que los píxeles son totalmente negros. Si ha ajustado Salida de negro en 7,5 de IRE o superior, la sombra más oscura se asignará a este nivel.

Regulador Nivel de entrada gris Controla los medios tonos y modifica los valores de intensidad del rango medio de tonos grises sin alterar drásticamente los resaltados ni las sombras.

Regulador Nivel de entrada blanco Asigna el nivel de blanco de entrada al ajuste del regulador Salida de blanco. De forma predeterminada, el regulador Salida de blanco está definido en 255, con el que los píxeles son totalmente blancos. Si ha ajustado Salida de blanco en 100 de IRE o inferior, el resaltado más claro se asignará a este nivel.

Nota: También puede ajustar los niveles de entrada y salida eliminando el texto subrayado o escribiendo un valor para Nivel de entrada negro, Nivel de entrada gris, Nivel de entrada blanco, Nivel de salida negro y Nivel de salida blanco.

Véase también

“Efecto Corrector de color rápido” en la página 282


“Efecto Corrector de color tridireccional” en la página 287

“Definición de los rangos tonales de un clip” en la página 257

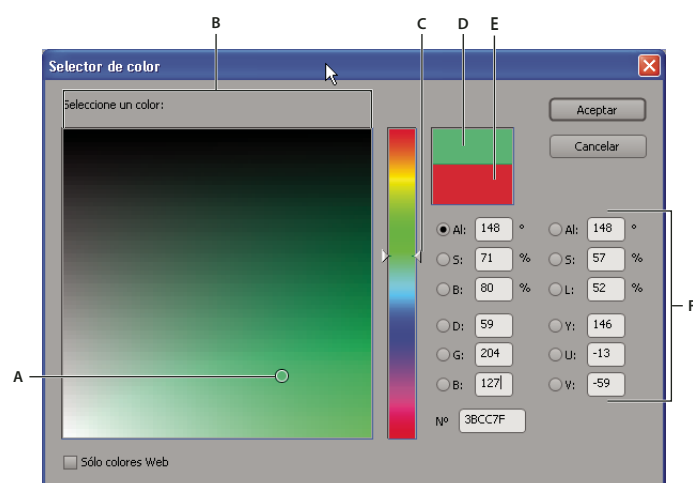
“Especificación de un color o una gama de colores para ajustar” en la página 258

Acerca del Selector de color de Adobe

Se selecciona un color en el Selector de color de Adobe eligiéndolo del espectro de color o definiendo el color de forma numérica. Puede utilizar el Selector de color de Adobe para definir colores de destino en algunos efectos de ajuste tonal y de color. Al hacer clic en una muestra de color en los controles de un efecto, se abre el Selector de color de Adobe.

 Cuando se selecciona un color en el Selector de color de Adobe, se muestran al mismo tiempo los valores numéricos de HSB, RGB, HSL, YUV y los números hexadecimales. Esto resulta útil para ver cómo los distintos modos de color describen un color.

En el Selector de color de Adobe, puede seleccionar colores según los modelos de color HSB (tono, saturación, brillo), RGB (rojo, verde, azul), HSL (tono, saturación, luminancia) o YUV (luminancia y canales de diferencia de color), o especificar un color según sus valores hexadecimales. Si selecciona la opción Sólo colores Web, el Selector de color de Adobe se configura de manera que pueda elegir únicamente entre colores compatibles con Web. El campo de color del Selector de color de Adobe puede mostrar los componentes de color en el modo HSB, RGB, HSL o YUV.



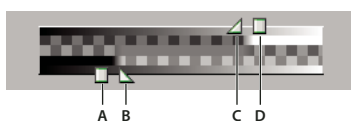
Selector de color de Adobe

A. Color seleccionado B. Campo de color C. Regulador de color D. Color original E. Campo ajustado F. Valores de color

Definición de los rangos tonales de un clip

Los efectos Corrector de luminancia, Corrector de color RGB y Corrección de color tridireccional permiten definir los rangos tonales para las sombras, medios tonos y resaltados de manera que pueda aplicar una corrección de color a un rango tonal concreto de una imagen. Cuando se utiliza junto con los controles de Corrección de color secundario, la definición de un rango tonal puede ayudarle a aplicar ajustes a elementos muy específicos de la imagen.

- 1 Seleccione el clip que desea corregir en el panel Línea de tiempo y aplique el efecto Corrector de luminancia, Corrector de color RGB o Corrección de color tridireccional.
- 2 En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir el efecto Corrector de luminancia, Corrector de color RGB o Corrección de color tridireccional.
- 3 (Opcional) Elija Rango tonal en el menú Salida. Se mostrará una representación en tres tonos de las áreas de sombras, medios tonos y resaltados de la imagen. La previsualización del rango tonal se actualiza a medida que realiza cambios en los controles de Definición de rango tonal.
- 4 Haga clic en el triángulo para expandir el control de Definición de rango tonal.



Control de Definición de rango tonal

A. Umbral de sombra B. Suavizado de sombra C. Umbral de resaltado D. Suavizado de resaltado

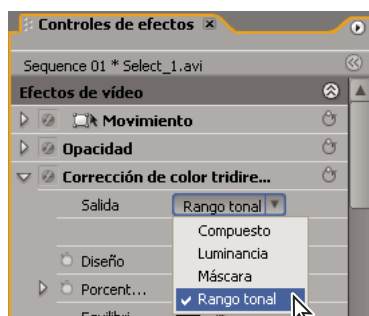
5 Arrastre los reguladores Umbral de sombra y Umbral de resaltado para definir los rangos tonales de sombras y resaltados.

Lo más conveniente es realizar los ajustes al tiempo que se muestra la representación en tres tonos del rango tonal de la imagen.

6 Arrastre los reguladores Suavizado de sombra y Suavizado de resaltado para suavizar los límites entre los rangos tonales. La cantidad de caída depende de la imagen y del modo en que desee que se aplique a él la corrección de color.

Nota: También puede definir los rangos tonales cambiando los valores numéricos o moviendo los reguladores Umbral de sombra, Suavizado de sombra, Umbral de resaltado y Suavizado de resaltado.

Una vez haya decidido el rango tonal del clip, puede utilizar el menú Rango tonal para elegir si se va a aplicar la corrección de color a las sombras, a los medios tonos, a los resaltados o el rango tonal completo (Maestro).



Selección del rango tonal del menú Salida para mostrar las regiones de sombra, medio tono y resaltado en una imagen.

Especificación de un color o una gama de colores para ajustar

Corrección de color secundario especifica la gama de colores que va a corregir un efecto. El color puede definirse por tono, saturación y luminancia. Corrección de color secundario está disponible para los siguientes efectos: Corrector de luminancia, Curva de luminancia, Corrector de color RGB, Curvas RGB y Corrección de color tridireccional.

Al especificar un color o una gama de colores con Corrección de color secundario, está limitando un efecto de corrección de color a áreas específicas de una imagen. Esto es parecido a seleccionar o enmascarar una imagen en Photoshop. Por ejemplo, puede definir una gama de colores que selecciona sólo una camiseta azul en una imagen. Posteriormente, puede cambiar el color de la camiseta sin que afecte a otras áreas de la imagen.

1 Seleccione el clip que desea corregir en el panel Línea de tiempo y aplique el efecto Corrector de luminancia, Curva de luminancia, Corrector de color RGB, Curvas RGB o Corrección de color tridireccional.

2 En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir el efecto Corrector de luminancia, Curva de luminancia, Corrector de color RGB, Curvas RGB o Corrección de color tridireccional.

3 Haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color secundario.

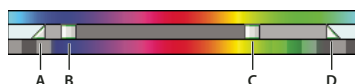
4 Seleccione la herramienta Cuentagotas y haga clic en el color que desea seleccionar en el monitor de programa. También puede hacer clic en cualquier parte del espacio de trabajo para seleccionar un color, o hacer clic en la muestra de color para abrir el Selector de color de Adobe y seleccionar un color.

5 Lleve a cabo una de las siguientes acciones para aumentar o reducir el rango de colores que desee corregir:

- Utilice la herramienta + Cuentagotas para ampliar la gama de colores y la herramienta – Cuentagotas para reducirla.

- Haga clic en el triángulo para expandir el control Tono y, a continuación, arrastre los reguladores Umbral inicial y Umbral final para definir la gama de colores a la que se aplica la corrección al 100%. Arrastre los reguladores Suavizado inicial y Suavizado final para controlar el calado, que determina si los límites de la gama de colores son muy definidos o no. También puede especificar numéricamente los parámetros inicial y final mediante los controles que hay debajo del control Tono.

Nota: El tono definido mediante los reguladores también se puede cambiar arrastrando las bandas de tono superior o inferior.

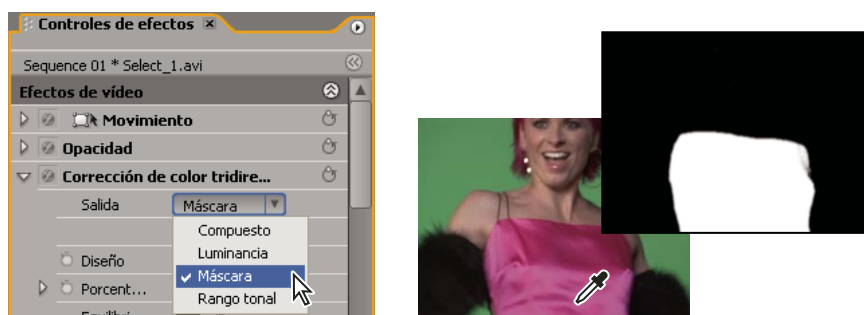


Control Tono

A. Umbral inicial B. Suavizado inicial C. Umbral final D. Suavizado final

- Utilice los controles Saturación y Luminancia para especificar los parámetros de saturación y luminancia correspondientes a la gama de colores a la que se va a aplicar la corrección de color. Estos controles afinan la gama de especificación de colores.

6 (Opcional) Elija Máscara en el menú Salida para ver las áreas seleccionadas para el ajuste. El blanco representa las áreas que permiten una corrección de color del 100%, mientras que el negro representa las áreas protegidas (enmascaradas) de la corrección de color. Las áreas grises permiten una aplicación parcial de la corrección de color. Esta vista Máscara se actualiza a medida que realiza más ajustes en los controles de Corrección de color secundario.



Selección de una máscara del menú Salida para mostrar las áreas seleccionadas (blanco) y las áreas protegidas (negro).

7 Utilice los siguientes controles para especificar cómo se va a aplicar la corrección de color a un color o una gama de colores:

Suavizar Aplica un desenfoque gaussiano al área seleccionada que generan los controles de Corrección de color secundario. El intervalo es de 0 a 100 y el valor predeterminado es 50. Este control es útil para suavizar la aplicación de la corrección de color en las áreas seleccionadas de forma que se fusione con el resto de la imagen.

Simplificación de borde Reduce o aumenta el borde del área seleccionada que generan los controles de Corrección de color secundario. El rango va desde -100 (bordes finos, muy definidos) hasta +100 (bordes amplios, difusos). El valor predeterminado es 0.


8 Seleccione la opción Invertir color de límite para ajustar todos los colores, excepto la gama que ha especificado mediante los controles de Corrección de color secundario.

Ajustes especiales de color y luminancia

Coincidencia del color entre dos escenas


El efecto Coincidencia de color puede transferir la información de color de una imagen o un clip a otro. Por ejemplo, utilice Coincidencia de color si desea utilizar la información de los colores corregidos en un clip como base para corregir el color de otro clip. O bien, si una imagen contiene un área que considera idónea y le gustaría transferir la información de color


de ésta a otra imagen. Este efecto es el más adecuado cuando se trabaja entre dos imágenes con exposiciones ligeramente distintas, como en el caso de imágenes tomadas en el mismo sitio pero en días distintos, o con condiciones de iluminación diferentes.

 Si necesita más control que el que ofrece el efecto Coincidencia de color, utilice los controles de Corrección de color secundario de los efectos Corrector de color RGB, Curvas RGB y Corrección de color tridireccional. Estos controles permiten ajustar un color individual o una gama de colores.

- 1 Seleccione el clip que desea ajustar en el panel Línea de tiempo para que se muestre en el monitor de programa.
- 2 Si desea igualar la información del clip mostrado con la de otro clip del proyecto, abra este último en el monitor de origen.
- 3 Aplique el efecto Coincidencia de color al clip que desea ajustar.
- 4 En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir el efecto Coincidencia de color.
- 5 Elija un método para igualar los clips en el menú Método:
HSL Iguala utilizando los valores de tono, saturación y luminancia de los clips. Puede seleccionar que el efecto se aplique a un único componente o cualquier combinación de los componentes de tono, saturación o luminancia.
RGB Iguala utilizando los valores de los canales rojo, verde y azul de los clips. Puede seleccionar que se iguale sólo uno de los canales o cualquier combinación de los mismos.
Curvas Iguala utilizando los valores de las curvas (brillo y contraste) de los clips. También puede seleccionar que se iguale sólo uno de los canales o cualquier combinación de los mismos.
- 6 Seleccione un cuentagotas Muestra y haga clic en un área en el monitor de origen o el monitor de programa que represente el atributo o la información de color que desea igualar. Puede utilizar cuentagotas para las sombras, medios tonos, resaltados o todos los rangos tonales (Maestro).
Nota: También puede hacer clic en la muestra de color que hay junto a una herramienta Cuentagotas y utilizar el Selector de color de Adobe para seleccionar un color.
- 7 Seleccione el cuentagotas Destino con el mismo parámetro que el cuentagotas Muestra. Haga clic en un área en el monitor de programa que represente el atributo o la información de color que desea corregir. Por ejemplo, si ha seleccionado un área de muestra de medios tonos, haga clic en el cuentagotas Destino de medios tonos en el área del clip de destino que desea cambiar.
- 8 Expanda la categoría Coincidir del efecto Coincidencia de color y haga clic en el botón Coincidir. En el monitor de programa, el área de destino cambia para coincidir con el área de origen.
- 9 Repita los pasos del 6 al 8 para agregar otros ajustes.

Sustitución de un color

 Si necesita más control que el que ofrece el efecto Reemplazo de color, utilice los controles de Corrección de color secundario de los efectos Corrector de color RGB, Curvas RGB y Corrección de color tridireccional. Estos controles permiten aplicar cambios a un color individual o una gama de colores.

- 1 Seleccione el clip que desea ajustar en el panel Línea de tiempo para que se muestre en el monitor de programa.
- 2 Si desea reemplazar un color del clip mostrado por un color de otro clip del proyecto, abra este último en el monitor de origen.
- 3 Aplique el efecto Reemplazo de color al clip que desea ajustar.
- 4 En el panel Controles de efecto, haga clic en el icono Configurar  para el efecto Reemplazo de color.
- 5 En el cuadro de diálogo Ajustes de reemplazo de color, coloque el puntero sobre la imagen Muestra de clip para que se convierta en un cuentagotas y, a continuación, haga clic para elegir el color que se va a reemplazar. También puede hacer clic en la muestra Color de destino y seleccionar un color en el Selector de color de Adobe.
- 6 Elija el color de reemplazo haciendo clic en la muestra Reemplazar color y seleccionando el color en el Selector de color de Adobe.
- 7 Amplíe o reduzca la gama del color que va a reemplazar arrastrando el regulador Similitud.

- 8 Seleccione la opción Colores sólidos para reemplazar el color especificado sin mantener ningún nivel de gris.

Véase también

“Efecto Reemplazo de color” en la página 299

Eliminación del color de un clip



Para eliminar rápidamente el color de un clip, aplique el efecto Blanco y negro desde la bandeja Control de imagen de la bandeja Efectos de vídeo.

- 1 Configure el espacio de trabajo para corrección de color.
- 2 Seleccione el clip en el panel Línea de tiempo y aplique el efecto Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional. Consulte también “Aplicación de efectos a un clip” en la página 241.
- 3 En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color rápida o Corrección de color tridireccional.
- 4 (Opcional) Seleccione la opción Mostrar vista dividida si desea ver una comparación de antes y después del ajuste en el monitor de programa. Puede especificar que la vista dividida se muestre en horizontal o vertical seleccionando la opción adecuada en el menú emergente Diseño. También puede ajustar la proporción relativa de las vistas de antes y después.
- 5 (Opcional sólo para el efecto Corrección de color tridireccional) Realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Para restringir los ajustes a un rango tonal concreto, elija Sombras, Medios tonos o Resaltados en el menú Rango tonal. Si selecciona Maestro, se aplicarán los ajustes al rango tonal completo de la imagen. Si es necesario, utilice los controles de Definición de rango tonal para definir los distintos rangos tonales. Puede elegir Rango tonal en el menú Salida para ver una previsualización en tres tonos de los rangos tonales en el monitor de programa.
 - Para restringir los ajustes a un color o una gama de colores, haga clic en el triángulo para expandir los controles de Corrección de color secundario. Defina el color o la gama de colores con la herramienta Cuentagotas o los controles del regulador, o introduzca valores numéricos. Consulte también “Especificación de un color o una gama de colores para ajustar” en la página 258.
- 6 Elimine el texto subrayado o introduzca un valor inferior a 100 para el control Saturación. También puede hacer clic en el triángulo para expandir el control y así poder arrastrar el regulador.

Mezcla de los canales de color de un clip

- 1 En el panel Efectos, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Efectos de vídeo y, a continuación, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Ajustar.
 - 2 Arrastre el efecto Mezclador de canales hasta el clip en el panel Línea de tiempo.
- Nota:** Si el clip ya está seleccionado en el panel Línea de tiempo, puede arrastrar el efecto Mezclador de canales hasta la sección Efectos de vídeo del panel Controles de efectos.
- 3 Aumente o reduzca la contribución de un canal al canal de salida realizando cualquiera de las acciones siguientes en un canal de color de origen:
 - Elimine un valor subrayado por la izquierda o la derecha.
 - Haga clic en un valor subrayado, escriba un valor entre -200% y +200% en el cuadro y pulse Intro.
 - Haga clic en el triángulo para expandir los controles de Mezclador de canales y arrastre el regulador hacia la izquierda o la derecha.
 - 4 (Opcional) Arrastre el regulador, elimine el texto subrayado o escriba una cantidad para el valor constante del canal (Rojo-Constante, Verde-Constante o Azul-Constante). Este valor agrega una cantidad de base de un canal al canal de salida.
 - 5 (Opcional) Seleccione la opción Monocromo para crear una imagen que contenga únicamente valores de gris. Esta opción obtiene este resultado aplicando los mismos ajustes a todos los canales de salida.

Véase también

“Efecto Mezclador de canales” en la página 271

Aislamiento de un único color con el efecto Transferencia de color

El efecto Transferencia de color permite aislar un color individual o una gama de colores. Los ajustes se realizan en un cuadro de diálogo que contiene la muestra de clip y la muestra de salida. También puede ajustar las propiedades del efecto Transferencia de color en el panel Controles de efectos.



Si desea corregir un color individual o una gama de colores de un clip, utilice los controles de Corrección de color secundario de los efectos de corrección de color.

- 1 Arrastre el efecto Transferencia de color a un clip.
- 2 En el panel Controles de efecto, haga clic en el icono Configurar para el efecto Transferencia de color.
- 3 En el cuadro de diálogo Ajustes de transferencia de color, realice una de las acciones siguientes para seleccionar el color que desea mantener:
 - Mueva el puntero a la muestra de clip (el puntero se convierte en un cuentagotas) y haga clic para seleccionar un color.
 - Haga clic en la muestra de color, seleccione un color en el Selector de color de Adobe y, a continuación, haga clic en Aceptar para cerrar el Selector de color de Adobe.

El color seleccionado aparecerá en la muestra de salida.

- 4 Para la opción Similitud, arrastre el regulador o introduzca un valor para aumentar o reducir la gama de colores que se va a mantener.
- 5 Para invertir el efecto, de forma que se preserven todos los colores excepto el color seleccionado, seleccione la opción Invertir.



Para animar este efecto, utilice las funciones de fotogramas clave del panel Controles de efectos.

Véase también

“Efecto Transferencia de color” en la página 299

“Especificación de un color o una gama de colores para ajustar” en la página 258

Ajuste del brillo mediante circunvolución

- 1 En el panel Efectos, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Efectos de vídeo y, a continuación, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Ajustar.

- 2 Arrastre el efecto Núcleo de circunvolución hasta el clip en el panel Línea de tiempo.



Si el clip ya está seleccionado en el panel Línea de tiempo, puede arrastrar el efecto Núcleo de circunvolución hasta la sección Efectos de vídeo del panel Controles de efectos.

- 3 En el panel Controles de efecto, haga clic en el icono Configuración de núcleo de circunvolución .
- 4 En la sección Matriz de circunvolución del cuadro de diálogo Ajustes del núcleo de circunvolución, haga clic en el cuadro de texto del centro en el grupo de nueve cuadros. Este cuadro representa el píxel que se está evaluando.
- 5 Escriba un valor (entre -999 y +999) por el que desea multiplicar el valor de brillo de ese píxel.
- 6 Haga clic en un cuadro de texto que represente un píxel adyacente al que desea asignar un valor ponderado.
- 7 Escriba el valor por el que desea que se multiplique el píxel en esa posición. Por ejemplo, si desea que el valor de brillo del píxel situado a la derecha del píxel evaluado se multiplique por 2, escriba 2 en el cuadro de texto situado a la derecha del cuadro del centro.

8 Repita el paso 7 para todos los píxeles que desee incluir en la operación. No es necesario que escriba valores en todos los cuadros de texto.

9 En el cuadro de texto Escala, escriba el valor por el que desea dividir la suma de los valores de brillo de los píxeles incluidos en el cálculo.

10 En el cuadro de texto Desplazamiento, escriba el valor que se va a agregar al resultado del cálculo de la escala.



Utilice los botones Cargar y Guardar del cuadro de diálogo para guardar los ajustes de circunvolución en un archivo independiente, que posteriormente puede cargar para volver a utilizarlos en otros ejemplos del efecto.

11 Haga clic en Aceptar.

El efecto se aplica a cada píxel del clip, a uno cada vez.

Véase también

“Efecto Núcleo de circunvolución” en la página 271

Uso de los efectos de iluminación

Uso de los efectos de iluminación para aplicar efectos de iluminación a un clip. Se pueden utilizar hasta cinco luces para introducir efectos creativos. Se pueden controlar las propiedades de iluminación como tipo de iluminación, dirección, intensidad, color, centro de iluminación y distribución de la iluminación. También hay un control Capa saliente que permite utilizar texturas o patrones de otro material de archivo para crear efectos especiales como un efecto de superficie 3D.

Nota: Todas las propiedades de los efectos de iluminación, salvo Capa saliente, se pueden animar mediante fotogramas clave.

Puede manipular directamente las propiedades de los efectos de iluminación en el monitor de programa. Haga clic en el icono Transformar junto a los efectos de iluminación en el panel Controles de efecto para mostrar los controles de ajuste y el círculo de centro.



Efectos de iluminación: Imagen original (izquierda), Foco aplicado a la imagen (centro) y Luz omni aplicado a la imagen (derecha)

1 En el panel Efectos, amplíe la bandeja Efectos de vídeo, amplíe la bandeja Ajustar y, a continuación, arrastre los efectos de iluminación a un clip del panel Línea de tiempo.



Si un clip ya está seleccionado en el panel Línea de tiempo, puede arrastrar Efectos de luz directamente hasta la sección Efectos de vídeo del panel Controles de efectos.

2 En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir Efectos de luz.

3 Haga clic en el triángulo para expandir Luz 1.

4 Elija un tipo de luz en el menú emergente para especificar la fuente de luz:

Ninguno Desactiva una luz.


Direccional Ilumina desde lejos para que el ángulo de luz no cambie, al igual que el sol.

Omni Ilumina en todas direcciones directamente desde encima de la imagen, al igual que una bombilla sobre un papel.

Foco Proyecta un haz elíptico de luz.

5 Para especificar un color para la luz, realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en la muestra de color, seleccione un color con el Selector de color de Adobe y, a continuación, haga clic en Aceptar.
- Haga clic en el icono Cuentagotas y, a continuación, en cualquier parte del escritorio del equipo para seleccionar un color.


6 (Opcional) Haga clic en el icono Transformar para mostrar los controles de la luz y el círculo de centro en el monitor de programa. Puede manipular directamente la posición, escala y giro de una luz arrastrando sus controles y el círculo de centro .

***Nota:** Si hay más de una luz, se mostrarán los círculos de centro de cada luz en el monitor de programa. Si se hace clic en un círculo de centro se muestran los controles de una luz específica.*


7 En el panel Controles de efectos, utilice los siguientes controles para definir las propiedades de la fuente de luz individual:

Centro Mueve la luz utilizando los valores de las coordenadas X e Y para el centro de la luz. También puede colocar una luz arrastrando su círculo de centro en el monitor de programa.

Radio mayor Ajusta la longitud de una luz omni o un foco. También puede arrastrar uno de los controles en el monitor de programa.

Radio proyectado Ajusta la proximidad de una fuente de luz direccional al círculo de centro . Un valor de 0 coloca la luz en el círculo de centro e inunda la imagen de luz. Un valor de 100 mueve la fuente de luz lejos del círculo de centro, con lo que disminuye la luz que cae sobre la imagen. En el monitor de programa, también puede arrastrar el punto de la fuente de luz para ajustar su distancia desde el círculo de centro.

Radio menor Ajusta la anchura de un foco. Cuando la luz se convierte en un círculo, al aumentar el radio menor también aumenta el radio mayor. También puede arrastrar uno de los controles en el monitor de programa para ajustar esta propiedad.

Ángulo Cambia la dirección de una luz direccional o un foco. Ajuste este control especificando un valor en grados. También se puede desplazar el puntero fuera de un control hasta que se convierta en una flecha curvada de doble punta , y, a continuación, arrastrarlo para girar la luz.

Intensidad Controla si una luz es brillante o menos intensa.

Foco Ajusta el tamaño del área más brillante del foco.

***Importante:** El tipo de luz determina qué propiedades de Efectos de luz están disponibles. Asegúrese de hacer clic en el icono Transformar para mostrar los controles de una luz y el círculo de centro en el monitor de programa.*

8 Utilice los siguientes controles para definir las propiedades de Efectos de luz:

Color de luz ambiental Cambia el color de la luz ambiental.

Intensidad de ambiente Difunde la luz cómo si estuviera combinada con otra luz en una habitación, como la luz solar o la luz fluorescente. Elija el valor 100 para utilizar únicamente la fuente de luz, o el valor -100 para eliminarla. Para cambiar el color de la luz ambiental, haga clic en el cuadro de color y utilice el selector de color que aparece.

Brillo de superficie Determina la forma en que la superficie refleja la luz (como en la superficie del papel fotográfico) desde -100 (baja reflectancia) hasta 100 (alta reflectancia).

Material de superficie Determina qué es más reflexivo: la luz o el objeto sobre el que se proyecta la luz. Un valor de -100 refleja el color de la luz y un valor de 100 refleja el color del objeto.

Exposición Aumenta (valores positivos) o reduce (valores negativos) el brillo de la luz. El valor 0 es el brillo predeterminado de la luz.

9 (Opcional) Repita los pasos 3 - 7 para agregar más luces (Luz 2 - Luz 5).

10 (Opcional) Si ha agregado un clip para utilizarlo como capa saliente (textura de Efectos de luz), elija la pista que contiene este clip en el menú emergente Capa saliente. Utilice los controles para ajustar las propiedades de la capa saliente.


Véase también

“Aplicación de texturas de Efectos de luz” en la página 265

“Ajuste de la posición, escala y giro” en la página 234

Aplicación de texturas de Efectos de luz

En Efectos de luz, una capa saliente permite utilizar el patrón o la textura de un clip para controlar cómo sale reflejada la luz de una imagen. El uso de un clip con texturas como papel o agua puede crear un efecto de iluminación 3D.

- 1 Agregue el clip que desee utilizar como capa saliente (textura) a una pista independiente de la secuencia.
- 2 Haga clic en el icono Conmutar salida de pista  para ocultar la pista que incluye el clip de la capa saliente.
- 3 Agregue Efectos de luz a un clip en la misma secuencia.
- 4 En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir Efectos de luz.
- 5 (Opcional) Haga clic en el triángulo que hay junto a Luz 1 para ajustar las propiedades de la luz.
- 6 Seleccione la pista de vídeo que contenga la capa saliente en el menú Capa saliente.
- 7 En el menú Canal saliente, especifique si desea utilizar el canal rojo, verde, azul o alfa del clip de la capa saliente para crear la textura de efectos de iluminación.
- 8 Seleccione la opción Blanco es alto para aumentar las partes blancas del canal desde la superficie. Cancele la selección de esta opción para aumentar las partes oscuras.
- 9 Elimine el texto subrayado para especificar el valor de Altura saliente entre 0 (plana) y 100 (montañosa).

Monitores de formas de onda y vectorescopios

Acerca de los monitores de formas de onda y vectorescopios


Adobe Premiere Pro ofrece *vectorescopios* y *monitores de formas de onda* (Forma de onda YC, YCbCr Parade y RGB Parade) como ayuda para crear programas de vídeo que cumplan los estándares de emisión y para realizar ajustes basados en consideraciones estéticas, como correcciones de color.

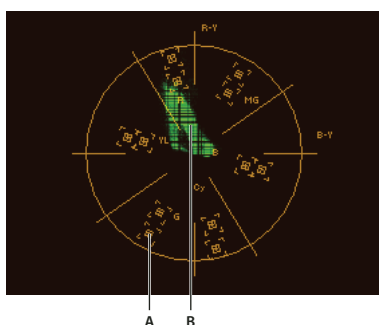
Durante décadas, las funciones de producción y duplicación de vídeos han utilizado *monitores de forma de onda* y *vectorescopios* para evaluar de forma precisa los *niveles* de vídeo—en concreto, el color y el brillo.

Un vectorescopio mide la *crominancia* (componentes de color) de una señal de vídeo, incluidos el *tono* y la *saturación*. Un vectorescopio muestra la información de color de un vídeo en un gráfico circular.

El monitor de forma de onda convencional resulta útil para medir el brillo, o el componente de *luminancia*, de una señal de vídeo. En Adobe Premiere Pro, los monitores de formas de onda también pueden mostrar la información de crominancia. El monitor de forma de onda funciona de manera parecida a un gráfico. El eje horizontal del gráfico corresponde a la imagen de vídeo de izquierda a derecha. Verticalmente, la forma de onda muestra los niveles de luminancia o crominancia.

Vectorescopio

El vectorescopio muestra un gráfico circular, parecido a una rueda de color, que presenta la información de crominancia del vídeo. La saturación se mide desde el centro del gráfico hacia afuera. Los colores intensos saturados producen un patrón a cierta distancia del centro del gráfico, mientras que una imagen en blanco y negro produce únicamente un punto en el centro del gráfico. El color, o tono, concreto de la imagen determina la dirección (ángulo del patrón). Los cuadros de destino pequeños  indican donde deberían aparecer (presentados según un modelo de prueba de barras de color) el magenta, cian, verde, amarillo y rojo totalmente saturados. En vídeo NTSC, los niveles de crominancia no deben superar estas áreas de destino.



Vectorescopio
A. Cuadros de destino **B.** Perfil de la imagen

El vectorescopio tiene los siguientes controles:

Intensidad Ajusta el brillo del patrón mostrado. No afecta a la señal de salida de vídeo.

75% Muestra una representación aproximada de la croma en la salida de la señal analógica.

100% Muestra la croma en la información de la señal de vídeo digital.

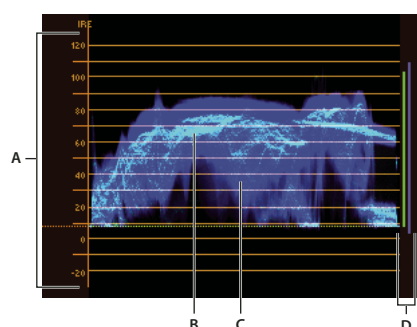
Forma de onda YC

La forma de onda YC muestra un gráfico que presenta la intensidad de la señal en el clip de vídeo. El eje horizontal del gráfico corresponde a la imagen de vídeo (de izquierda a derecha) y el eje vertical es la intensidad de la señal en unidades llamadas *IRE* (siglas que provienen del Institute of Radio Engineers).

La forma de onda YC muestra la información de luminancia como una forma de onda verde. Los objetos brillantes producen un patrón de forma de onda (áreas de color verde brillante) cerca de la parte superior del gráfico, mientras que los objetos más oscuros producen una forma de onda hacia la parte inferior. Para vídeo NTSC en Estados Unidos, los niveles de luminancia deben encontrarse entre 7,5 y 100 de IRE (a veces llamado el *límite de emisión legal*). La implementación de los estándares de NTSC en Japón permite un rango de luminancia entre 0 y 100 de IRE. Generalmente, los valores de luminancia y de croma deben ser muy parecidos y estar distribuidos por igual entre 7,5 y 100 de IRE.

La forma de onda YC también muestra la información de croma como una forma de onda azul. La información de croma se superpone sobre la forma de onda de luminancia.

Puede especificar si la forma de onda YC muestra tanto la información de luminancia como de croma, o sólo la información de luminancia.



Forma de onda YC
A. Unidades de IRE **B.** Forma de onda de luminancia (verde) **C.** Forma de onda de croma (azul) **D.** Rango de componentes de la señal

La forma de onda YC tiene los siguientes controles:

Intensidad Ajusta el brillo de la forma de onda mostrada. No afecta a la señal de salida de vídeo.

Configuración (7.5 IRE) Muestra una forma de onda que se aproxima a la señal de salida final de vídeo analógico. Al cancelar la selección de esta opción, se muestra la información de vídeo digital.

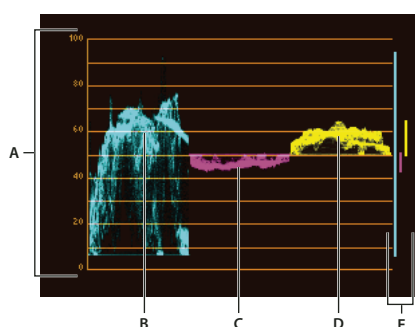
Croma Muestra la información de crominancia, además de la información de luminancia. Al cancelar la selección de esta opción, se muestra sólo la luminancia.

YCbCr Parade

El ámbito YCbCr Parade muestra formas de onda que representan los niveles de la luminancia y los canales de diferencia de color en la señal de vídeo. Las formas de onda se muestran en un gráfico de forma consecutiva, como en un desfile.

El control Intensidad ajusta el brillo de las formas de onda. No afecta a la señal de salida de vídeo.

Nota: CbCr son los canales de diferencia de color en una señal de vídeo digital. Cb es azul menos la luminancia y Cr es rojo menos la luminancia.



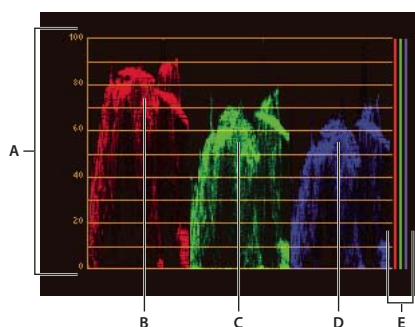
Ámbito YCbCr Parade

A. Valores B. Forma de onda Y (luminancia) C. Forma de onda Cb D. Forma de onda Cr E. Rango de componentes de la señal

RGB Parade

El ámbito RGB Parade muestra formas de onda que representan los niveles de los canales rojo, verde y azul de un clip. Las formas de onda aparecen en un gráfico de forma consecutiva, como en un desfile. Este ámbito resulta útil para ver la distribución de los componentes de color de un clip. Los niveles de cada canal de color se miden proporcionalmente entre sí mediante una escala de 0 a 100.

El control Intensidad ajusta el brillo de las formas de onda. No afecta a la señal de salida de vídeo.



Ámbito RGB Parade

A. Valores B. Forma de onda R C. Forma de onda G D. Forma de onda B E. Rango de componentes de la señal

Visualización de un ámbito

Puede ver los ámbitos Vectorescopio, Forma de onda YC, YCbCr Parade y RGB Parade, ya sea individualmente o en grupo, en el monitor de referencia, el monitor de programa o el monitor de origen.

1 Según desee ver un ámbito para un clip maestro o un clip de secuencia, realice una de las acciones siguientes:

- Haga doble clic en el clip en el panel Proyecto.
- En el panel Línea de tiempo, sitúe el indicador de tiempo actual en la secuencia deseada.

2 (Opcional) Elija Nuevo monitor de referencia en el menú Monitor de programa si ha seleccionado un clip en el panel Línea de tiempo.

3 Seleccione cualquiera de las siguientes opciones del menú Monitor de referencia, Monitor de programa o Monitor de origen:

Todos los ámbitos Muestra los ámbitos Vectorescopio, Forma de onda YC, YCbCr Parade y RGB Parade en un monitor.

Vectorescopio Muestra un vectorescopio para ver la crominancia del vídeo.

Forma de onda YC Muestra un monitor de forma de onda para ver la información de luminancia y de crominancia.

YCbCr Parade Muestra un ámbito con información de luminancia (Y) y de diferencia de color (Cb y Cr).

RGB Parade Muestra un ámbito que presenta los componentes rojo, verde y azul del vídeo.

Vect/Onda YC/YCbCr Parade Muestra los ámbitos Vectorescopio, Forma de onda YC y YCbCr Parade en un monitor.

Vect/Onda YC/RGB Parade Muestra los ámbitos Vectorescopio, Forma de onda YC y RGB Parade en un monitor.

Capítulo 14: Efectos: Referencia

Galería de efectos

Galería de efectos

Las muestras que aparecen a continuación ilustran sólo algunos de los efectos incluidos en Adobe Premiere Pro. Para previsualizar un efecto que no se encuentre en esta galería, aplíquelo y previsualícelo en el monitor de programa.



Imagen original

Biselar alfa

Bordes biselados

Brillo y Contraste



Desenfoque de cámara

Clip

Equilibrio de color

Cortar



Cristalizar

Desenfoque direccional

Pluma de borde

Relieve



Extraer

Desenfoque rápido

Buscar bordes

Desenfoque gaussiano



Imagen original

Volteado horizontal

Invertir

Distorsión de lente



Destello de lente

Relámpago

Espejo

Mosaico



Ajuste de efectos

Efectos Color automático, Contraste automático y Niveles automáticos

Los efectos Color automático, Contraste automático y Niveles automáticos permiten realizar ajustes globales rápidos en un clip. El efecto Color automático permite ajustar el contraste y el color de un clip mediante la neutralización de los medios tonos y el recorte de los píxeles blancos y negros. El efecto Contraste automático permite ajustar el contraste y la mezcla de colores globales sin introducir ni eliminar tintes de colores. Niveles automáticos corrige los resalte y las sombras de forma automática. Puesto que Niveles automáticos ajusta cada canal de color por separado, se pueden quitar o introducir proyecciones de color.

Cada efecto tiene uno o más de los siguientes ajustes:

Suavizado temporal Especifica el rango de fotogramas adyacentes que Adobe Premiere Pro analiza para determinar la cantidad de corrección necesaria para cada fotograma con relación a los fotogramas que lo rodean. Por ejemplo, si define Suavizado temporal en 1 segundo, Adobe Premiere Pro analiza los fotogramas correspondientes a 1 segundo antes del fotograma mostrado a fin de determinar los ajustes adecuados. Si define Suavizado temporal en 0, Adobe Premiere Pro analiza cada fotograma independientemente sin tener en cuenta los fotogramas de alrededor. El suavizado temporal puede resultar en correcciones de suavizado con el tiempo.

Detección de escena Especifica que Adobe Premiere Pro omite los cambios de escena al habilitar Suavizado temporal.

Ajustar medios tonos neutros (sólo Color automático) Especifica que Adobe Premiere Pro encuentre un color promedio casi neutro (gris) en una imagen y ajuste los valores de gama de ese color para hacerlo neutro.

Recorte negro y Recorte blanco Especifican en qué medida recorta el efecto las sombras y las iluminaciones para obtener los nuevos colores extremos de sombra (nivel 0) y de iluminación (nivel 255) de la imagen. Los valores mayores generan una imagen con un contraste superior.

Fusionar con original Especifica el porcentaje de efecto que se va a aplicar a la imagen.

Efecto Brillo y contraste

El efecto Brillo y contraste ajusta el brillo y el contraste de todo el clip. El valor 0,0 indica que no hay cambios.

Efecto Mezclador de canales

El Mezclador de canales modifica un canal de color mediante una mezcla de los canales de color actuales. Utilice este efecto para realizar ajustes de color creativos que no se logran fácilmente con las otras herramientas de ajuste de color. Cree imágenes de escala de grises de alta calidad seleccionando el porcentaje de contribución de cada canal de color, elabore imágenes en sepia o en otros colores de alta calidad y cambie o duplique canales.

Los ajustes de Mezclador de canales son:

Rojo, Verde, Azul Especifica la contribución de cada canal original individual al canal de salida.

Constante Especifica la cantidad de base del canal de entrada que se va a agregar al canal de salida.

Véase también

“Mezcla de los canales de color de un clip” en la página 261

Efecto Equilibrio de color

El efecto Equilibrio de color permite modificar la cantidad de color rojo, verde y azul de un clip. El punto central de cada control deslizante es neutro e indica que no hay cambios. Un ajuste de -100 elimina todo el color; un ajuste de +100 intensifica el color. El ajuste de la calidad del clip no afecta al equilibrio de color. Los controles de equilibrio de canales de sombras, medios tonos e iluminación especifican la cantidad del color de un canal en los rangos de intensidad más oscuros, medios y más claros de un clip. Mantener luminosidad conserva el brillo medio de la imagen mientras cambia el color. Este control mantiene el equilibrio tonal de la imagen.



Efecto Equilibrio de color: original (izquierda) y con variaciones aplicadas del efecto Equilibrio de color (derecha)

Efecto Núcleo de circunvolución

El efecto Núcleo de circunvolución permite modificar los valores de brillo de cada píxel del clip de acuerdo con una operación matemática predefinida llamada circunvolución. En el cuadro de diálogo Ajustes del núcleo de circunvolución, podrá ver una cuadrícula que representa un patrón de multiplicadores del brillo de los píxeles con el píxel que se está evaluando en el centro de la cuadrícula. Utilice este efecto para crear desenfoques y relieves personalizados.

Véase también

“Ajuste del brillo mediante circunvolución” en la página 262

Efecto Extraer

El efecto Extraer quita los colores de un clip de vídeo, creando una escala de grises con aspecto texturizado. Controle el aspecto del clip delimitando la gama de niveles de gris que desea convertir a blanco o negro.

Véase también

“Eliminación del color de un clip” en la página 261

Efecto Niveles

El efecto Niveles permite modificar el brillo y el contraste de un clip. Combina las funciones de los efectos Equilibrio de color, Corrección de gama, Brillo y contraste e Invertir.

El cuadro de diálogo Ajustes de niveles muestra un histograma del fotograma actual. El eje x del histograma representa los valores de brillo, desde los más oscuros (0) en el extremo izquierdo hasta los más brillantes (255) en el extremo derecho. El eje y representa la cantidad total de píxeles con ese valor.

Véase también

“Ajuste de la luminancia mediante niveles” en la página 255

Efecto Efectos de luz

El efecto Efectos de luz permite aplicar efectos de iluminación a un clip con hasta cinco luces para incorporar iluminación creativa. Estos efectos permiten controlar propiedades de iluminación como tipo de luz, dirección, intensidad, color, centro y distribución de la iluminación. También hay un control Capa saliente que permite utilizar texturas o patrones de otro material de archivo para crear efectos de iluminación especiales como un efecto de superficie 3D.

Véase también

“Uso de los efectos de iluminación” en la página 263

Efecto Posterización

El efecto Posterización precisa el número de niveles tonales (o valores de brillo) para cada canal de una imagen y asigna píxeles con el nivel de coincidencia más cercano. Por ejemplo, si selecciona dos niveles tonales en una imagen RGB, obtendrá dos tonos de rojo, dos tonos de verde y dos tonos de azul. Intervalo de valores desde 2 hasta 255. A pesar de que los resultados de este efecto son más evidentes cuando se reduce el número de niveles de gris de una imagen en escala de grises, Posterización también genera interesantes efectos en imágenes en color.

Utilice Nivel para ajustar el número de niveles tonales de cada canal para el que Posterización asignará colores existentes.

Efecto ProcAmp

El efecto ProcAmp emula el amplificador de procesamiento presente en los equipos de vídeo estándar. Este efecto ajusta el brillo, el contraste, el tono, la saturación y el porcentaje de división de la imagen de un clip.

Efecto Ensombrecer/Resaltar

El efecto Sombra/iluminación permite iluminar los sujetos oscurecidos y reducir los iluminados en una imagen. Este efecto no oscurece ni ilumina una imagen de modo global, sino que ajusta las sombras e iluminaciones independientemente de acuerdo con los píxeles circundantes. También se puede ajustar el contraste global de una imagen. Los ajustes predeterminados se optimizan para reparar imágenes con problemas de retroiluminación.

El efecto Sombra/iluminación tiene los siguientes ajustes:

Cantidades automáticas Especifica que Adobe Premiere Pro analiza y corrige de modo automático los problemas de iluminaciones y sombras provocados por problemas de retroiluminación. Esta opción está seleccionada de forma predeterminada. Deselecciónela para activar los controles manuales de corrección de sombra y resalte.

Cantidad de sombra Ilumina las sombras de la imagen. Este control sólo se activa si se anula la selección de Cantidades automáticas.

Cantidad de resaltado Oscurece los resaltes de la imagen. Este control sólo se activa si se anula la selección de Cantidades automáticas.

Suavizado temporal Especifica el rango de fotogramas adyacentes que Adobe Premiere Pro analiza para determinar la cantidad de corrección necesaria para cada fotograma con relación a los fotogramas que lo rodean. Por ejemplo, si define Suavizado temporal en 1 segundo, Adobe Premiere Pro analiza los fotogramas correspondientes a 1 segundo antes del fotograma mostrado para determinar los ajustes adecuados de sombra e iluminación. Si define Suavizado temporal en 0, Adobe Premiere Pro analiza cada fotograma independientemente sin tener en cuenta los fotogramas de alrededor. El Suavizado temporal puede dar lugar con el tiempo a correcciones de aspecto más suave. Este control sólo se activa si se selecciona Cantidades automáticas.

Detección de escena Especifica que Adobe Premiere Pro omite los cambios de escena al habilitar Suavizado temporal.

Fusionar con original Especifica el porcentaje de efecto que se va a aplicar a la imagen.

Expanda la categoría Más opciones para mostrar los controles siguientes:

Anchura tonal de sombra y Anchura tonal de resaltado Delimitan la gama de tonos ajustables de las sombras y los resaltes. Los valores más bajos restringen la gama ajustable únicamente a las regiones más oscuras o más claras, respectivamente. Los valores más altos amplían la gama ajustable. Estos controles son útiles para aislar regiones que se deseen ajustar. Por ejemplo, para iluminar una zona oscura sin afectar a los medios tonos, seleccione una Anchura tonal de sombra baja para que cuando ajuste la Cantidad de sombra, se iluminen sólo las zonas más oscuras de una imagen.

Radio de sombra y Radio de resaltado Indican el tamaño (en píxeles) de la zona de alrededor de un píxel que el efecto utiliza para determinar si dicho píxel reside en una sombra o en un resaltado. Por norma general, este valor debería ser más o menos igual al tamaño del asunto de interés de su material de archivo.

Corrección de color Especifica el grado de corrección de color que aplica el efecto a las sombras y a los resaltados ajustados. Cuanto mayor sea el valor, más saturados estarán los colores. Cuanto más significativa sea la corrección que realice de las sombras y resaltados, más disponible estará la gama de corrección de color.

***Nota:** Si desea cambiar el color en toda la imagen, utilice el efecto Tono/Saturación después de aplicar el efecto Ensombrecer/Resaltar.*

Contraste de medios tonos Determina el grado de contraste que aplica el efecto a los medios tonos. Los valores mayores aumentan el contraste sólo en los medios tonos, a la vez que oscurecen las sombras e iluminan los resaltados.

Recorte negro y Recorte blanco Especifican en qué medida recorta el efecto las sombras y las iluminaciones para obtener los nuevos colores extremos de sombra (nivel 0) y de iluminación (nivel 255) de la imagen. Los valores mayores generan una imagen con un contraste superior.

Efecto Umbral

El efecto Umbral le permite convertir imágenes en color o en escala de grises en imágenes en blanco y negro con un alto contraste. Especifique un determinado nivel como umbral; todos los píxeles más claros que ese umbral se convierten en blancos y todos los píxeles más oscuros, en negro.



Efecto Umbral: imagen original (izquierda) y con variaciones aplicadas del efecto Umbral (centro y derecha)

Efectos Desenfocar y Enfocar

Efecto Suavizar

El efecto Suavizar combina los bordes entre áreas de colores de alto contraste. Una vez combinados, los colores crean sombras intermedias que hacen que la transición entre las zonas oscuras y las iluminadas sea más gradual.

Efecto Desenfoque de cámara

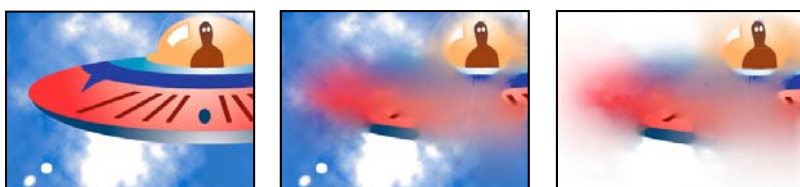
El efecto Desenfoque de cámara simula una imagen que sale del rango focal de la cámara, con lo que el clip se hace borroso. Por ejemplo, al definir los fotogramas clave del desenfoque, puede simularse la entrada o salida de foco de un sujeto, o una sacudida accidental de la cámara. Arrastre el control deslizante para especificar el grado de desenfoque del fotograma clave seleccionado. Los valores mayores intensifican el efecto de desenfoque.

Efecto Desenfoque del canal

El efecto Desenfoque del canal permite desenfocar los canales rojo, verde, azul o alfa de un clip de modo individual. Puede especificar si el desenfoque será horizontal, vertical, o ambos. Utilice este efecto para crear efectos de resplandor o si desea un desenfoque que no se vuelva transparente cerca de los bordes del clip. La opción Comportamiento de borde describe cómo tratar los bordes de una imagen desenfocada. Si la deselecciona, los píxeles situados fuera de la imagen son transparentes, lo que hace que los bordes de la imagen desenfocada sean semitransparentes. Seleccione la opción Repetir píxeles del borde para repetir los píxeles situados alrededor de los bordes, con lo que se evita que los bordes se oscurezcan y se vuelvan más transparentes.

Efecto Componer desenfoque

El efecto Componer desenfoque permite desenfocar los píxeles del clip seleccionado en función de los valores de luminancia de una capa de desenfoque, también conocida como mapa de desenfoque. La capa de desenfoque puede ser cualquier clip que contenga píxeles con diferentes valores de luminancia. Se la coloca encima del clip seleccionado y, uno a uno, se combinan los píxeles de ambos clips. Donde la capa de desenfoque es negra, no se produce un desenfoque en la misma ubicación del clip seleccionado. La capa de desenfoque se utiliza sólo como mapa, pero no resulta visible en la composición.



Efecto Componer desenfoque: original (izquierda), con el efecto Componer desenfoque aplicado (centro) y el efecto Componer desenfoque aplicado y la capa nebulosa invisible (derecha)

Este efecto es útil para simular difuminados y huellas digitales, o para realizar cambios en la visibilidad causada por condiciones atmosféricas como humo o calor, especialmente en capas desenfocadas. Utilice los siguientes controles:

Capa de desenfoque Especifica el clip de la secuencia que se va a utilizar como mapa de desenfoque. Los valores claros de la capa de desenfoque corresponden a un mayor desenfoque del clip afectado, mientras que los valores oscuros corresponden a un desenfoque menor.

Desenfoque máximo Especifica la cantidad máxima, en píxeles, que puede desenfocarse de cualquier parte del clip afectado.

Estirar y ajustar mapa Estira la capa de desenfoque para ajustarla a las dimensiones del clip sobre el que se aplica. De lo contrario, está centrada.

Invertir desenfoque Invierte los valores, de modo que áreas que antes estaban más desenfocadas ahora lo están menos, y viceversa.

Efecto Desenfoque direccional

El efecto Desenfoque direccional provoca el desenfoque direccional de una imagen, con lo que se otorga al clip la ilusión de movimiento.

El efecto Desenfoque direccional tiene los siguientes ajustes:

Dirección Especifica la dirección del desenfoque. El desenfoque se aplica de modo parejo alrededor del centro de un píxel. Por tanto, un ajuste de 180° y otro de 0° se ven del mismo modo.

Longitud del desenfoque Especifica en qué medida se va a desenfocar la imagen.

Efecto Desenfoque rápido

Utilice el efecto Desenfoque rápido para indicar la cantidad de desenfoque de una imagen. Puede especificar si el desenfoque será horizontal, vertical, o ambos. El Desenfoque rápido desenfoca las zonas más rápidamente que el Desenfoque gaussiano.

Efecto Desenfoque gaussiano

El efecto Desenfoque gaussiano permite desenfocar y suavizar la imagen, así como eliminar el ruido. Puede especificar si el desenfoque será horizontal, vertical, o ambos. (Gaussiano se refiere a la curva en forma de campana que se genera al asignar los valores de color de los píxeles afectados.)

Efecto Enfoque gaussiano

El efecto Enfoque gaussiano enfoca un clip en gran medida; este efecto equivale a seleccionar varias veces el efecto Enfocar. No se puede aplicar este efecto a fotogramas clave.

Efecto Fantasma

El efecto Fantasma superpone transparencias de los fotogramas inmediatamente anteriores al fotograma actual. Este efecto puede ser útil, por ejemplo, si desea mostrar la trayectoria de un objeto en movimiento, por ejemplo, una pelota botando. No se puede aplicar este efecto a fotogramas clave.

Efecto Desenfoque radial

El efecto Desenfoque radial produce un desenfoque suave que simula el efecto de una cámara que gira, o bien que acerca o aleja la imagen. Seleccione el método de desenfoque Giro si desea desenfocar a lo largo de líneas circulares concéntricas, como si estuviera girando la cámara. Seleccione el método de desenfoque Zoom si desea desenfocar a lo largo de líneas que irradian desde el centro. Arrastre el punto del cuadro Centro para cambiar el origen del desenfoque. También se puede definir la cantidad de desenfoque entre 1 y 100. Con el método de desenfoque Giro, este valor refleja el grado de giro. Con el método de desenfoque Zoom, este valor refleja la intensidad del desenfoque.

Efecto Enfocar

El efecto Enfocar aumenta el contraste en las zonas en las que se producen cambios de color.

Efecto Enfocar bordes

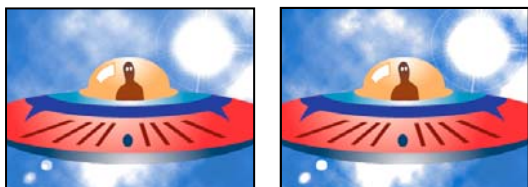
El efecto Enfocar bordes encuentra las zonas del clip donde se producen cambios significativos de color y los enfoca. No se puede aplicar este efecto a fotogramas clave.

Efecto Máscara de enfoque

El efecto Máscara de enfoque aumenta el contraste entre los colores que definen un borde. Utilice los siguientes controles:

Radio Especifica la profundidad de los píxeles de un borde que resultarán afectados. Si indica un valor alto, muchos de los píxeles de alrededor del borde se ajustarán para el contraste. Si indica un valor bajo, sólo se ajustarán los píxeles del borde.

Umbral Especifica una tolerancia para definir los bordes y evitar el ajuste general del contraste que podría generar ruido o causar resultados inesperados. Los valores determinan el intervalo de contraste permitido entre píxeles adyacentes antes de ajustar el contraste. Un valor bajo genera un efecto más pronunciado.



Efecto Máscara de enfoque: Original (izquierda) y con Nivel ajustado a 80, Radio a 24 y Umbral a 8 para la capa nebulosa (derecha)

Efectos de canal

Efecto Gafas 3D

El efecto Gafas 3D crea una única imagen 3D combinando la vista 3D izquierda y derecha. Puede utilizar imágenes de programas 3D o de cámaras estereoscópicas como fuente para cada vista. El método que utilice para crear imágenes combinadas dicta la forma de verlas. Por ejemplo, se puede utilizar el efecto Gafas 3D para crear una imagen anaglífica, la cual contiene dos perspectivas ligeramente diferentes del mismo sujeto, con aplicaciones de colores contrastantes y superpuestas una sobre la otra. Para crear una imagen anaglífica, combine primero las vistas y matice cada una con un color diferente. Luego, utilice gafas 3D que tengan lentes rojas y verdes, o bien rojas y azules, para ver la imagen resultante estereoscópicamente.



Efecto Gafas 3D: Equilibrio de colores azul rojo seleccionado (izquierda) y Entrelazado superior L inferior R seleccionado (derecha)

Para evitar problemas con vistas volteadas, tenga en cuenta las siguientes indicaciones:

- Utilice las mismas dimensiones verticales para la composición y las imágenes de origen. Un píxel de diferencia produce el mismo resultado que mover la posición verticalmente un píxel.
- Asegúrese de que los valores de Posición de la imagen sean números enteros (como 240 en lugar de 239,7).
- Si las imágenes de las vistas derecha e izquierda están entrelazadas, sepárelas antes de aplicar el efecto Gafas 3D. Esto evita la discrepancia de campo.
- Como el efecto Gafas 3D crea fotogramas entrelazados, no seleccione una opción de entrelazado en el cuadro de diálogo Configuración de procesamiento.

Ajuste los controles siguientes del efecto Gafas 3D:

Vista izquierda, Vista derecha Especifique el clip que desee utilizar como vista izquierda o derecha. Sólo es necesario aplicar el efecto Gafas 3D a un clip de una secuencia. Si utiliza un segundo clip, asegúrese de que ambos clips tengan el mismo tamaño. No es necesario que el segundo clip de la secuencia sea visible.

Desplazamiento de convergencia Especifica cuánto se desplazan las dos vistas. Utilice este control para realinear vistas de cámara sin calibrar de material procesado. Las fotos o imágenes procesadas con programas 3D por lo general están mal alineadas y necesitan un valor negativo de desplazamiento de convergencia. Si el metraje original se filmó con la convergencia correcta, no es necesario modificar este valor. Los fotogramas clave con este valor pueden dar como resultado animaciones imprevisibles.

Cambiar izquierda-derecha Cambia las vistas izquierda y derecha.

Vista 3D Especifica el modo de procesamiento que utiliza el efecto para combinar las vistas.

- **Par estéreo** Escala ambas imágenes para que queden una al lado de la otra dentro del cuadro delimitador del efecto. Seleccione Cambiar izquierda-derecha para crear una visión cruzada. Cuando se selecciona Par estéreo, se deshabilita Desplazamiento de convergencia.
- **Entrelazado superior L inferior R** Toma el campo superior (primero) de la vista izquierda y el campo inferior (segundo) de la vista derecha y los combina en un único fotograma o en una secuencia de fotogramas entrelazados. Utilice esta opción si desea ver los resultados con cristales obturadores LCD o polarizados. Seleccione Cambiar izquierda-derecha para cambiar de campo.
- **LR rojo verde** Colorea la vista derecha de rojo y la vista izquierda de verde mediante los valores de luminancia de cada imagen.
- **LR rojo azul** Colorea la vista derecha de rojo y la vista izquierda de azul mediante los valores de luminancia de cada imagen.
- **LR rojo verde equilibrado** Realiza la misma operación que LR rojo verde, pero también equilibra los colores para reducir las sombras o efectos fantasma causados por una vista que se ve a través de la otra. Si se selecciona un valor alto, se reduce el contraste global.
- **LR rojo azul equilibrado** Efectúa la misma operación que LR rojo azul, pero también equilibra los colores para reducir las sombras o los efectos fantasma.
- **Equilibrio de colores azul rojo** Convierte el clip en una vista 3D empleando los canales RGB del clip original. Esta opción mantiene los colores originales del clip, pero puede producir sombras y efectos fantasma. Para reducir estos efectos, ajuste el equilibrio o desature la imagen y luego aplique el efecto Gafas 3D. Si está utilizando imágenes CG, suba el nivel de negro de ambas vistas antes de aplicar el efecto.

Equilibrio Especifica el nivel de equilibrio en una opción de vista 3D equilibrada. Utilice este control para reducir sombras y efectos fantasma. El equilibrio predeterminado que el efecto Gafas 3D define al seleccionar la opción Equilibrio de colores azul rojo es el valor ideal: si se define Equilibrio en 0,0, el efecto Gafas 3D no crea profundidad 3D, y si se define Equilibrio en un valor demasiado elevado, el efecto Gafas 3D produce un resultado demasiado saturado.

Acerca de las lentes roja, azul y verde

Cuando trabaje con imágenes rojas y azules, el color azul de las gafas con cristales rojo y azul, será realmente cian, no azul. Rojo y cian son colores complementarios, que producen la mejor separación debido a que se filtran uno a otro de manera más eficaz. Cuando trabaje con imágenes rojas y verdes, puede parecer que el verde no es tan brillante como el rojo. Sin embargo, si ve las imágenes con lentes roja y verde, éstas producen un resultado uniforme debido a que el verde tiene un valor de luminancia mayor que el rojo.

Acerca de los efectos fantasma

Los efectos Fantasma se producen cuando los valores de luminancia de un color superan a los de otro color, hasta tal punto que puede verse el primer color a través de la lente incorrecta de gafas anaglíficas. Por ejemplo, un valor excesivo de luminancia de rojo se verá a través de las lentes azules. Si ajusta el valor de Equilibrio, pruebe el resultado en el medio del resultado final. Si define el valor de Equilibrio demasiado alto, puede aparecer una sombra invertida.

Efecto Aritmética

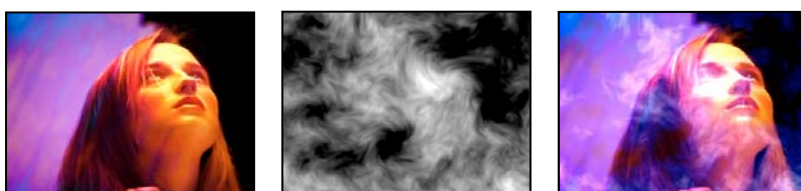
El efecto Aritmética realiza varias operaciones matemáticas simples en los canales rojo, verde y azul de un clip.

Operador Especifica la operación matemática que se debe realizar entre el valor que se especifica para cada canal y el valor existente de ese canal para cada píxel de la imagen:

- **Y, O, y Ni** Aplican combinaciones lógicas del valor especificado en términos de bits.
- **Añadir, Restar y Diferencia** Aplican combinaciones matemáticas básicas mediante el valor especificado.
- **Máx y Mín** Seleccionan cada píxel del canal de color que, respectivamente, es menor o mayor que el valor especificado y lo definen según el valor especificado.

- **Cubo superior y Cubo inferior** Desactivan el canal en cualquier lugar que sea mayor o menor, respectivamente, que el valor especificado.
- **Sector** Desactiva el canal cuando sea menor que el valor especificado y lo activa cuando sea mayor.
- **Multiplicar** Multiplica el valor especificado para cada canal por el valor existente de ese canal para cada píxel de la imagen. El color resultante es más oscuro.
- **Pantalla** Multiplica el valor inverso del especificado para cada canal por el valor existente de ese canal para cada píxel de la imagen. El color resultante es más claro.

Valores del resultado del clip Evita que todas las funciones creen valores de color que superen el rango válido. Si no está seleccionada esta opción, puede que algunos valores de color se ajusten automáticamente de activados a desactivados, o viceversa.



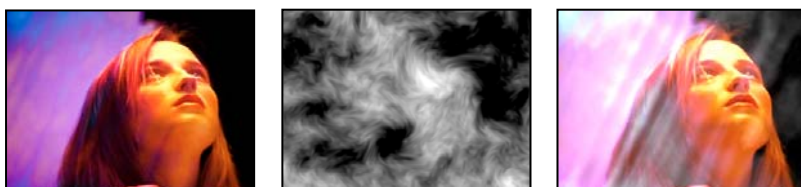
efecto Aritmética: imágenes originales (izquierda y centro) y con el efecto Aritmética aplicado (derecha)

Efecto Fusionar

El efecto Fusionar permite fusionar dos clips mediante uno de cinco modos. El fundido cruzado es una transición estándar entre dos imágenes: la imagen original desaparece mientras aparece la nueva imagen. Después de fusionar clips mediante este efecto, deshabilite el clip seleccionado desde el menú Fusionar con capa; para ello, seleccione el clip y elija Clip > Habilitar.

Efecto Cálculos

El efecto Cálculos combina los canales de un clip con los canales de otro.



Efecto Cálculos: imágenes originales (izquierda y centro) y con el efecto Cálculos aplicado (derecha)

Ajuste los controles siguientes del efecto Cálculos:

Canal de entrada Especifica el canal que se extraerá y se fusionará con el clip original:

- **RGBA** Muestra todos los canales de forma normal.
- **Gris** Muestra la luminancia de la imagen RGBA original.
- **Rojo/Verde/Azul/Alfa** Convierte todos los canales al valor del canal especificado.

Invertir entrada Invierte el clip antes de que el efecto extraiga la información del canal especificado.

Segunda capa Especifica la pista de vídeo con la cual Cálculos fusionará el clip original.

Segundo canal de capa Define el canal que se va a fusionar con los canales de entrada.

Opacidad de la segunda capa Especifica la transparencia de la segunda capa.

Invertir segunda capa Invierte la segunda capa antes de que el efecto extraiga la información del canal especificado y calcule la fusión.

Estirar y ajustar segunda capa Estira los bordes de la segunda capa hasta los bordes de la capa original antes de fusionarlas. Si no selecciona este control, el efecto Cálculos centrará la segunda capa de origen en la capa original y la recortará para ajustarla a los contornos de la capa del efecto.

Modo de fusión Especifica el modo de fusión empleado para fusionar el clip original con la segunda capa.

Conservar transparencia Garantiza que no se modifique el canal alfa del clip afectado.

Efecto Convertidor Cineon

El efecto Convertidor Cineon brinda un alto grado de control sobre las conversiones de color de los fotogramas Cineon. En Adobe Premiere Pro, se puede convertir el color de un archivo Cineon mediante controles empleando el efecto Convertidor Cineon. Para utilizar el efecto Convertidor Cineon, importe un archivo Cineon y agregue el clip a una secuencia. Luego puede aplicar el efecto Convertidor Cineon al clip y ajustar con precisión los colores mientras observa los resultados de modo interactivo en el Monitor de programa. Defina los fotogramas clave para que se ajusten a los cambios de tono con el tiempo: utilice la interpolación de fotogramas clave y los controles fáciles para hacer coincidir de modo preciso las modificaciones de luz más irregulares, o bien deje el archivo en su estado predeterminado y utilice el convertidor.

Los 10 bits de datos disponibles en cada canal Cineon permiten mejorar con mayor facilidad un rango importante de tonos a la vez que se conserva el equilibrio tonal general. Si se especifica el rango con cuidado, es posible crear una versión de la imagen que se asemeje fielmente a la original.

Ajuste los siguientes controles del efecto Convertidor Cineon:

Tipo de conversión Especifica cómo se convierte el archivo Cineon:

- **Logaritmo a lineal** Convierte el clip logarítmico no Cineon de 8 bits que se va a procesar en un clip Cineon.
- **Lineal a logaritmo** Convierte un clip con un proxy lineal de 8 bits de un archivo Cineon en un clip logarítmico de 8 bits, de modo que las características que muestra sean coherentes con el archivo Cineon original.
- **Logaritmo a logaritmo** Detecta un archivo Cineon logarítmico de 8 o 10 bits cuando se pretende procesarlo como un proxy logarítmico de 8 bits.

Punto negro de 10 bits Especifica el punto negro (densidad mínima) para convertir un clip Cineon logarítmico de 10 bits.

Punto negro interno Especifica el punto negro utilizado para el clip en Adobe Premiere Pro.

Punto blanco de 10 bits Especifica el punto blanco (densidad máxima) para convertir un clip Cineon logarítmico de 10 bits.

Punto blanco interno Especifica el punto blanco utilizado para la capa en Adobe Premiere Pro.

Gama Especifica el valor de los medios tonos.

Atenuación de resalte Especifica el valor de atenuación utilizado para corregir resaltados brillantes.

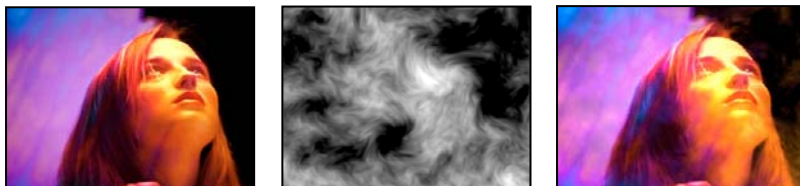
Control del equilibrio tonal de un archivo Cineon

- 1 Importe el archivo Cineon a su proyecto y luego agréguelo a una secuencia.
- 2 Seleccione el clip del archivo Cineon en el panel Línea de tiempo.
- 3 Desde la bandeja Canal del panel Efectos, arrastre el efecto Convertidor Cineon al área Efectos de vídeo del panel Controles de efectos o al clip Cineon del panel Línea de tiempo.
- 4 Elija una opción del menú Tipo de conversión.
- 5 Ajuste el punto negro, para lo cual deberá arrastrar el control deslizante de Punto negro de 10 bits hacia la derecha o la izquierda.
- 6 Ajuste el punto blanco, para lo cual deberá arrastrar el control deslizante de Punto blanco de 10 bits hacia la derecha o la izquierda. (Si al ajustar las áreas más brillantes el resto de la imagen se ve demasiado oscura, utilice el control deslizante de Atenuación de resalte para ajustar estos resaltados brillantes.)
- 7 Ajuste los medios tonos, para lo cual deberá arrastrar el control deslizante de Gama hacia la izquierda para oscurecerlos o hacia la derecha para aclararlos.

8 Si los resaltados aparecen como manchones blancos, arrastre el control deslizante de Atenuación de resaltado hacia la derecha hasta que los detalles resulten visibles. Una imagen con contraste alto puede necesitar un valor elevado de atenuación.

Aritmética compuesta efecto

El efecto Aritmética compuesta combina matemáticamente la capa en la que se aplica con otra capa. El efecto Aritmética compuesta está diseñado exclusivamente para proporcionar compatibilidad con proyectos creados en versiones anteriores de After Effects que emplean el efecto Aritmética compuesta. El uso de modos de fusión de capa es en general más eficaz que utilizar el efecto Aritmética compuesta.



Efecto Aritmética compuesta: imágenes originales (izquierda y centro) y con el efecto Aritmética compuesta aplicado (derecha)

Ajuste los controles siguientes del efecto Aritmética compuesta:

Segunda capa de origen Especifica la pista de vídeo que se utilizará con la capa actual en una operación concreta.

Operador Indica la operación que se llevará a cabo entre las dos capas.

Ejecutar en canales Indica los canales a los que se les aplicará el efecto.

Superación Especifica cómo se tratan los valores de píxeles que superan el rango permitido:

- **Clip** Indica que los valores están limitados al rango permitido.
- **Ajustar** Indica que los valores que superan el rango permitido se cambian de activado a desactivado, y viceversa.
- **Escala** Indica que se calculan los valores máximo y mínimo y que los resultados se estiran desde dicho rango completo hasta el rango de valores permitidos.

Estirar y ajustar segunda capa de origen Cambia el tamaño a escala de la segunda capa hasta que tenga el mismo tamaño (ancho y alto) que la capa actual. Si no está seleccionada esta opción, la segunda capa se coloca en su tamaño actual de origen, alineada con la esquina superior izquierda de la capa de origen.

Fusionar con original Ajusta la opacidad de la segunda capa de origen para que se fusione con la capa original.

Efecto Invertir

El efecto Invertir (vídeo) invierte la información de los colores de una imagen. El efecto Invertir tiene los siguientes ajustes:

Canal Determina qué canal o canales invertir. Cada grupo de elementos funciona en un espacio de color determinado, lo que invierte toda la imagen en el espacio de color o un único canal.

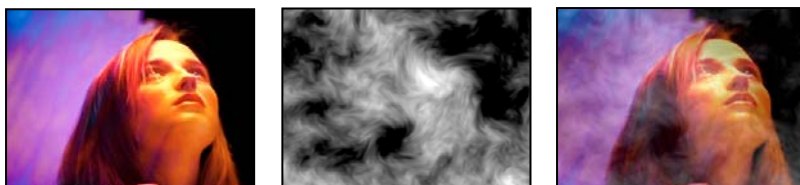
- **RGB/Rojo/Verde/Azul** Utiliza los tres canales de colores aditivos, rojo, verde y azul, o bien un canal de color individual para especificar las áreas invertidas de la imagen.
- **HLS/Tono/Luminosidad/Saturación** Utiliza los tres canales de colores calculados, tono, luminosidad y saturación, o bien un canal de color calculado para especificar las áreas invertidas de la imagen.
- **YIQ/Luminancia/Crominancia en fase/Crominancia en cuadratura** Utiliza la luminancia NTSC y el espacio de color de crominancia, donde Y es la señal de luminancia, I es la señal de crominancia en fase y Q es la señal de crominancia en cuadratura, o bien los componentes individuales del espacio de color para especificar las áreas invertidas de la imagen.
- **Alfa** Invierte el canal alfa de la imagen. Alfa no es un espacio de color.

Fusionar con original Combina la imagen invertida con la original. Se puede aplicar un fundido a la imagen invertida.

Efecto Definir mate

El efecto Definir mate reemplaza el canal alfa (mate) de un clip por un canal de un clip de una pista de vídeo diferente. Esto crea efectos mate móviles.

Nota: El efecto Definir mate pertenecía originalmente a After Effects y sólo tenía la finalidad de brindar compatibilidad con proyectos que utilizan el efecto Definir mate creados en versiones anteriores de After Effects.



Efecto Definir mate: imágenes originales (izquierda y centro) y con el efecto Definir mate aplicado (derecha)

Para crear un mate móvil mediante el efecto Definir mate, defina una secuencia con dos clips superpuestos en pistas de vídeo diferentes. Aplique el efecto Definir mate a uno de los clips y especifique qué clip suministra el mate de reemplazo. Si bien puede utilizar Definir mate para un mate móvil, es más fácil y rápido crear mates móviles mediante el efecto Mate de seguimiento.

Ajuste los controles siguientes del efecto Definir mate:

Tomar máscara de la capa Especifica la pista de vídeo que contiene el clip que se utilizará como mate de reemplazo. Puede especificarse cualquier pista de vídeo de la secuencia.

Utilizar como máscara Especifica el canal del clip especificado que se utilizará como mate.

Invertir máscara Invierte los valores de transparencia del mate.

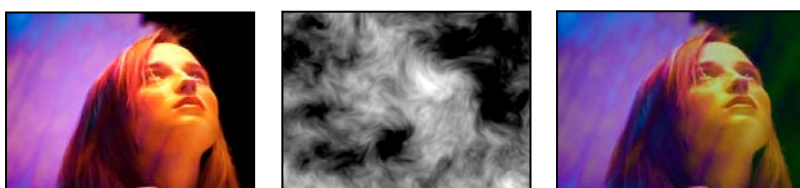
Estirar y ajustar mate Escala el clip seleccionado para que coincida con el tamaño del clip actual. Si se anula la selección de Estirar y ajustar mate, el clip designado como mate se centra en el primer clip.

Mate compuesto con original Compone el nuevo mate con el clip actual en lugar de reemplazarlo. El mate resultante permite que la imagen se muestre sólo a través del lugar en el que el mate actual y el nuevo mate tienen opacidad.

Premultiplicar capa de máscara Premultiplica el nuevo mate por el clip actual.

Efecto Composición sólida

El efecto Composición sólida ofrece un modo rápido de crear un compuesto de un color sólido detrás del clip original. Es posible controlar la opacidad del clip original, controlar la opacidad del color sólido y aplicar modos de fusión, todo ello con los controles del efecto.



Efecto Composición sólida: imágenes originales (izquierda y centro) y con el efecto Composición sólida aplicado (derecha)

Ajuste los controles siguientes del efecto Composición sólida:

Opacidad de origen Especifica la transparencia del clip de origen.

Color Especifica el tono del color sólido.

Opacidad Especifica el color sólido que se debe componer con el clip de origen.

Modo de fusión Especifica el modo de fusión que el efecto utiliza para combinar el clip original con el color sólido.

Efectos de corrección de color

Efecto Corrector de color rápido

El efecto Corrector de color rápido ajusta el color de un clip mediante los controles de tono y saturación. Este efecto también tiene controles de nivel para ajustar los niveles de intensidad de sombras, medios tonos y resaltados de la imagen. Se recomienda este efecto para realizar correcciones de color simples cuya vista previa puede verse rápidamente en el Monitor de programa.

El efecto Corrector de color rápido tiene los siguientes controles:

Salida Permite ver los ajustes en el Monitor de programa como resultados finales (Compuesto), ajustes de valores tonales (Luminancia) o muestra del mate alfa (Máscara).

Mostrar vista dividida Muestra la parte izquierda o superior de la imagen como la vista corregida y la parte derecha o inferior de la imagen como la vista no corregida.

Diseño Determina si las imágenes de vista dividida están una al lado de la otra (Horizontal) o una encima de la otra (Vertical).

Porcentaje de vista dividida Ajusta el tamaño de la vista corregida. El valor predeterminado es 50%.

Punto blanco Asigna un equilibrio blanco a una imagen mediante la herramienta Cuentagotas para tomar una muestra de un color de destino de la imagen o en cualquier lugar en el escritorio del monitor. También puede hacer clic en la muestra de color para abrir el Selector de color de Adobe y seleccionar un color para definir el equilibrio de blancos.

Equilibrio y ángulo de tono Controla los ajustes de tono y saturación mediante una rueda de color. Una miniatura circular se mueve alrededor del centro de la rueda y controla la traducción de tono (UV). Un control perpendicular presente en la miniatura controla la magnitud de equilibrio, que afecta a la precisión del control. El aro exterior de la rueda controla el giro de tonos.



Los ajustes de equilibrio y ángulo de tono pueden verse en el vectorescopio.

Ángulo de tono Controla el giro de tonos. El valor predeterminado es 0. Los valores negativos hacen girar la rueda de color hacia la izquierda; los valores positivos la hacen girar hacia la derecha.

Magnitud de equilibrio Controlan la cantidad de corrección de equilibrio de color determinado por el Ángulo de equilibrio.

Ganancia de equilibrio Ajustan los valores de brillo mediante multiplicación, de modo que los píxeles más claros resulten más afectados que los más oscuros.

Ángulo de equilibrio Controla la traducción de tono.

Saturación Ajusta la saturación de color de la imagen. El valor predeterminado es 100, que no afecta los colores. Los valores inferiores a 100 disminuyen la saturación, mientras que el 0 elimina completamente cualquier color. Los valores superiores a 100 producen colores más saturados.

Nivel de negro automático Aumenta los niveles de negro de un clip de manera que los niveles más oscuros sean superiores a 7,5 de IRE. Se recorta parte de las sombras y los valores de píxeles intermedios se vuelven a distribuir proporcionalmente. Como resultado, el uso de Nivel de negro automático ilumina las sombras de una imagen.

Contraste automático Aplica al mismo tiempo Nivel de negro automático y Nivel de blanco automático. Esto hace que los resaltados se muestren más oscuros y las sombras más claras.

Nivel de blanco automático Reduce los niveles de blanco de un clip de manera que los niveles más claros sean inferiores a 100 de IRE. Se recorta parte de los resaltados y los valores de píxeles intermedios se vuelven a distribuir proporcionalmente. Como resultado, el uso de Nivel de blanco automático oscurece los resaltados de una imagen.

Nivel de negro; Nivel de gris; Nivel de blanco Define los niveles de sombra más oscura, gris de medio tono y resaltado más claro mediante las distintas herramientas Cuentagotas para tomar una muestra de destino de la imagen o en cualquier lugar en el escritorio del monitor. También puede hacer clic en la muestra de color para abrir el Selector de color de Adobe y seleccionar un color para definir el negro, el gris de medio tono y el blanco.

Niveles de entrada Los dos controles deslizantes de Niveles de entrada externos asignan el punto blanco y el punto negro a los ajustes de los controles deslizantes de Salida. El control deslizante de Entrada medio ajusta el valor de gama de la imagen. Mueve el medio tono y modifica los valores de intensidad del rango medio de tonos grises sin alterar drásticamente los resaltados ni las sombras.

Niveles de salida Asigna los controles deslizantes de nivel de entrada del punto blanco y el punto negro a los valores especificados. Los niveles predeterminados de los controles deslizantes de salida son el 0, donde las sombras son completamente negras, y el 255, donde los resaltados son completamente blancos. Por tanto, en la posición predeterminada de los controles deslizantes de Salida, al mover el control deslizante de entrada del punto negro se asigna el valor de sombra al nivel 0 y, al mover el control deslizante de entrada del punto blanco se asigna el valor de resaltado al nivel 255. Los niveles restantes se redistribuyen entre los niveles 0 y 255. Esta redistribución aumenta el rango tonal de la imagen, ya que de hecho se aumenta el contraste global de la imagen.

Negro de entrada, Gris de entrada, Blanco de entrada Ajustan los niveles de entrada de punto negro, medio tono y punto blanco para los resaltados, los medios tonos o las sombras.

Negro de salida, Blanco de salida Ajustan los niveles de salida asignados para los niveles de entrada de blanco y de negro para los resaltados, los medios tonos o las sombras.

Véase también

“Aplicación de los efectos de corrección de color” en la página 249

“Controles de equilibrio de color, ángulo y saturación” en la página 251

“Ajuste del color y la luminancia” en la página 247

Efecto Corrector de luminancia

El efecto Corrector de luminancia permite ajustar el brillo y el contraste de los resaltados, los medios tonos y las sombras de un clip. También se puede especificar la gama de colores que se corregirá mediante los controles de corrección de color secundario.

El efecto Corrector de luminancia tiene los siguientes controles:

Salida Permite ver los ajustes en el Monitor de programa como resultados finales (Compuesto), como ajustes de valores tonales (Luminancia) o como muestra del mate alfa (Máscara), o bien como una representación en tres tonos de dónde caen las sombras, los medios tonos y los resaltados (Rango tonal).

Mostrar vista dividida Muestra la parte izquierda o superior de la imagen como la vista corregida y la parte derecha o inferior de la imagen como la vista no corregida.

Diseño Determina si las imágenes de vista dividida están una al lado de la otra (Horizontal) o una encima de la otra (Vertical).

Porcentaje de vista dividida Ajusta el tamaño de la vista corregida. El valor predeterminado es 50%.

Definición de rango tonal Define el rango tonal de las sombras y los resaltados mediante los controles de umbral y umbral con reducción (suavidad). Haga clic sobre el triángulo para mostrar los controles de Definición de rango tonal. Arrastre un control deslizante cuadrado para ajustar los valores de umbral. Arrastre un control deslizante triangular para ajustar el valor de suavidad (calado).

Nota: *Elija Rango tonal en el menú Salida para ver los rangos tonales ajustando los deslizadores de Definición de rango tonal.*

Rango tonal Especifica si los ajustes de luminancia se aplican a toda la imagen (Maestro), sólo a los resaltados, sólo a los medios tonos o sólo a las sombras.

Brillo Ajusta el nivel de negro de un clip. Utilice este control para que el contenido negro de la imagen del clip se vea como negro.

Contraste Afecta el contraste de la imagen, ya que ajusta la ganancia desde el valor de contraste original del clip.

Nivel de contraste Define el valor de contraste original del clip.

Gama Ajusta los valores de medios tonos sin afectar a los niveles de blanco y negro. Esto provoca cambios en el contraste, como el cambio de la curva del efecto Curva de luminancia. Utilice este control para ajustar imágenes que son demasiado oscuras o demasiado claras sin distorsionar sombras ni resaltados.

Pedestal Ajusta una imagen al agregar un desplazamiento fijo a los valores de píxeles de la imagen. Utilice este control junto con el control Ganancia para aumentar el brillo general de la imagen.

Ganancia Afecta a la relación general de contraste de una imagen al ajustar los valores de brillo mediante la multiplicación. Los píxeles más claros resultan más afectados que los más oscuros.

Corrección de color secundario Especifica la gama de colores que el efecto ha de corregir. El color puede definirse por tono, saturación y luminancia. Haga clic sobre el triángulo para acceder a los controles.

***Nota:** Elija Máscara en el menú Salida para ver las áreas de la imagen seleccionadas mientras define la gama de colores.*

Centro Define el color central de la gama que está especificando. Seleccione la herramienta Cuentagotas y haga clic sobre cualquier punto de la pantalla para especificar un color, el cual aparecerá en la muestra de color. Utilice la herramienta + Cuentagotas para ampliar la gama de colores y la herramienta – Cuentagotas para reducirla. También puede hacer clic en la muestra para abrir Selector de color de Adobe y seleccionar el color central.

Tono, Saturación y Luminancia Especifican la gama de colores que el tono, la saturación o la luminancia han de corregir. Haga clic sobre el triángulo situado junto al nombre de la opción para acceder a los controles de umbral y suavidad (calado) con el fin de definir el rango de tono, saturación o luminancia.

Suavizar Hace los bordes del área especificada más difusos, fusionando más la corrección con la imagen original. Un valor más alto aumenta la suavidad.

Simplificación de borde Hace que el área especificada sea mucho más definida. La corrección se hace más pronunciada. Un valor mayor aumenta la definición del borde del área especificada.

Invertir color de límite Corrige todos los colores excepto la gama de colores especificada mediante los ajustes de Corrección de color secundario.

Véase también

“Ajuste del color y la luminancia” en la página 247

Efecto Curva de luminancia

El efecto Curva de luminancia permite ajustar el brillo y el contraste de un clip mediante un ajuste de curva. También se puede especificar la gama de colores que se corregirá mediante los controles de corrección de color secundario.

El efecto Curva de luminancia tiene los siguientes controles:

Salida Permite ver los ajustes en el Monitor de programa como resultados finales (Compuesto), ajustes de valores tonales (Luminancia) o muestra del mate alfa (Máscara).

Mostrar vista dividida Muestra la parte izquierda o superior de la imagen como la vista corregida y la parte derecha o inferior de la imagen como la vista no corregida.

Diseño Determina si las imágenes de vista dividida están una al lado de la otra (Horizontal) o una encima de la otra (Vertical).

Porcentaje de vista dividida Ajusta el tamaño de la vista corregida. El valor predeterminado es 50%.

Luminancia Altera el brillo y contraste del clip al modificar la forma de la curva. Al inclinar la curva hacia arriba se aclara el clip, mientras que al inclinarla hacia abajo se oscurece. Las secciones más empinadas de la curva representan las porciones de la imagen con el mayor contraste. Haga clic para agregar un punto a la curva y arrastre para manipular la forma. Puede ajustar un máximo de 16 puntos en la curva. Para eliminar un punto, arrástrelo fuera del gráfico.

Corrección de color secundario Especifica la gama de colores que el efecto ha de corregir. El color puede definirse por tono, saturación y luminancia. Haga clic sobre el triángulo para acceder a los controles.

***Nota:** Elija Máscara en el menú Salida para ver las áreas de la imagen seleccionadas mientras define la gama de colores.*

Centro Define el color central de la gama que está especificando. Seleccione la herramienta Cuentagotas y haga clic sobre cualquier punto de la pantalla para especificar un color, el cual aparecerá en la muestra de color. Utilice la herramienta + Cuentagotas para ampliar la gama de colores y la herramienta - Cuentagotas para reducirla. También puede hacer clic en la muestra para abrir Selector de color de Adobe y seleccionar el color central.

Tono, Saturación y Luminancia Especifican la gama de colores que el tono, la saturación o la luminancia han de corregir. Haga clic sobre el triángulo situado junto al nombre de la opción para acceder a los controles de umbral y suavidad (calado) con el fin de definir el rango de tono, saturación o luminancia.

Suavizar Hace los bordes del área especificada más difusos, fusionando más la corrección con la imagen original. Un valor más alto aumenta la suavidad.

Simplificación de borde Hace que el área especificada sea mucho más definida. La corrección se hace más pronunciada. Un valor mayor aumenta la definición del borde del área especificada.

Invertir color de límite Corrige todos los colores excepto la gama de colores especificada mediante los ajustes de Corrección de color secundario.

Véase también

“Ajuste del color y la luminancia mediante curvas” en la página 254

“Ajuste del color y la luminancia” en la página 247

Efecto Corrector de color RGB

El efecto Corrector de color RGB permite ajustar el color de un clip mediante la aplicación de ajustes a los rangos tonales definidos para los resaltados, los medios tonos y las sombras. Este efecto permite realizar ajustes tonales a cada canal de color individualmente. También se puede especificar la gama de colores que se corregirá mediante los controles de corrección de color secundario.

Corrector de color RGB tiene los siguientes controles:

Salida Permite ver los ajustes en el Monitor de programa como resultados finales (Compuesto), como ajustes de valores tonales (Luminancia), como muestra del mate alfa (Máscara), o bien como una representación en tres tonos de dónde caen las sombras, los medios tonos y los resaltados (Rango tonal).


Mostrar vista dividida Muestra la parte izquierda o superior de la imagen como la vista corregida y la parte derecha o inferior de la imagen como la vista no corregida.

Diseño Determina si las imágenes de vista dividida están una al lado de la otra (Horizontal) o una encima de la otra (Vertical).

Porcentaje de vista dividida Ajusta el tamaño de la vista corregida. El valor predeterminado es 50%.

Definición de rango tonal Define el rango tonal de las sombras y resaltados mediante los controles de umbral y reducción:

- **Umbral de sombra** Determina el rango tonal de la sombra.
- **Suavizado de sombra** Determina el rango tonal de la sombra con reducción.
- **Umbral de resaltado** Determina el rango tonal de resaltado.
- **Suavizado de resaltado** Determina el rango tonal de resaltado con reducción.

 Elija Rango tonal en el menú emergente Salida para ver los resaltados, los medios tonos y las sombras ajustando los controles de Definición de rango tonal.

Rango tonal Especifica si el ajuste de color se aplica a toda la imagen (Maestro), sólo a los resaltados, sólo a los medios tonos o sólo a las sombras.

Gama Ajusta los valores de medios tonos sin afectar a los niveles de blanco y negro. Utilice este control para ajustar imágenes que son demasiado oscuras o demasiado claras sin distorsionar sombras ni resaltados.

Pedestal Ajusta una imagen al agregar un desplazamiento fijo a los valores de píxeles de la imagen. Utilice este control junto con el control Ganancia para aumentar el brillo general de la imagen.

Ganancia Afecta a la relación general de contraste de una imagen al ajustar los valores de brillo mediante la multiplicación. Los píxeles más claros resultan más afectados que los más oscuros.

RGB Permite ajustar los valores de medios tonos, el contraste y el brillo de cada canal de color individualmente. Haga clic sobre el triángulo con el fin de expandir las opciones para ajustar el valor de gama, el pedestal y la ganancia de cada canal.

- **Gama rojo, Gama verde y Gama azul** Permiten ajustar los valores de medios tonos del canal rojo, verde o azul sin afectar a los niveles de blanco y negro.

- **Pedestal de rojo, Pedestal de verde y Pedestal de azul** Permiten ajustar los valores tonales del canal rojo, verde o azul al agregar un desplazamiento fijo a los valores de píxeles del canal. Utilice este control junto con el control Ganancia para aumentar el brillo general del canal.

- **Ganancia de rojo, Ganancia de verde y Ganancia de azul** Permiten ajustar los valores de brillo del canal rojo, verde o azul mediante multiplicación, de modo que los píxeles más claros resultan más afectados que los más oscuros.

Corrección de color secundario Especifica la gama de colores que el efecto ha de corregir. El color puede definirse por tono, saturación y luminancia. Haga clic sobre el triángulo para acceder a los controles.

***Nota:** Elija Máscara en el menú Salida para ver las áreas de la imagen seleccionadas mientras define la gama de colores.*

Centro Define el color central de la gama que está especificando. Seleccione la herramienta Cuentagotas y haga clic sobre cualquier punto de la pantalla para especificar un color, el cual aparecerá en la muestra de color. Utilice la herramienta + Cuentagotas para ampliar la gama de colores y la herramienta – Cuentagotas para reducirla. También puede hacer clic en la muestra para abrir Selector de color de Adobe y seleccionar el color central.

Tono, Saturación y Luminancia Especifican la gama de colores que el tono, la saturación o la luminancia han de corregir. Haga clic sobre el triángulo situado junto al nombre de la opción para acceder a los controles de umbral y suavidad (calado) con el fin de definir el rango de tono, saturación o luminancia.

Suavizar Hace los bordes del área especificada más difusos, fusionando más la corrección con la imagen original. Un valor más alto aumenta la suavidad.

Simplificación de borde Hace que el área especificada sea mucho más definida. La corrección se hace más pronunciada. Un valor mayor aumenta la definición del borde del área especificada.

Invertir color de límite Corrige todos los colores excepto la gama de colores especificada mediante los ajustes de Corrección de color secundario.

Véase también

“Aplicación de los efectos de corrección de color” en la página 249

“Ajuste del color y la luminancia” en la página 247

Efecto Curvas RGB

El efecto Curvas RGB ajusta el color de un clip mediante los ajustes de curva de cada canal de color. Cada curva permite ajustar hasta 16 puntos diferentes a través del rango tonal de una imagen. También se puede especificar la gama de colores que se corregirá mediante los controles de corrección de color secundario.

El efecto Curvas RGB tiene los siguientes controles:

Salida Permite ver los ajustes en el Monitor de programa como resultados finales (Compuesto), como ajustes de valores tonales (Luminancia), como muestra del mate alfa (Máscara) o bien como una representación en tres tonos de las sombras, los medios tonos y los resaltados (Rango tonal).

Mostrar vista dividida Muestra una parte de la imagen como la vista corregida y la otra parte como la vista no corregida.

Diseño Determina si las imágenes de vista dividida están una al lado de la otra (Horizontal) o una encima de la otra (Vertical).

Porcentaje de vista dividida Ajusta el tamaño de la vista corregida. El valor predeterminado es 50%.

Maestro Altera el brillo y el contraste de todos los canales al modificar la forma de la curva. Al inclinar la curva hacia arriba se aclara el clip, mientras que al inclinarla hacia abajo se oscurece. Las secciones más empinadas de la curva representan las porciones de la imagen con el mayor contraste. Haga clic para agregar un punto a la curva y arrastre para manipular la forma. Puede agregar un máximo de 16 puntos a la curva. Para eliminar un punto, arrástrelo fuera del gráfico.

Rojo, Verde y Azul Alteran el brillo y contraste del canal rojo, verde o azul al modificar la forma de la curva. Al inclinar la curva hacia arriba se aclara el canal, mientras que al inclinarla hacia abajo se oscurece. Las secciones más empinadas de la curva representan las porciones del canal con el mayor contraste. Haga clic para agregar un punto a la curva y arrastre para manipular la forma. Puede ajustar un máximo de 16 puntos en la curva. Para eliminar un punto, arrástrelo fuera del gráfico.

Corrección de color secundario Especifica la gama de colores que el efecto ha de corregir. El color puede definirse por tono, saturación y luminancia. Haga clic sobre el triángulo para acceder a los controles.

***Nota:** Elija Máscara en el menú Salida para ver las áreas de la imagen seleccionadas mientras define la gama de colores.*

Centro Define el color central de la gama que está especificando. Seleccione la herramienta Cuentagotas y haga clic sobre cualquier punto de la pantalla para especificar un color, el cual aparecerá en la muestra de color. Utilice la herramienta + Cuentagotas para ampliar la gama de colores y la herramienta – Cuentagotas para reducirla. También puede hacer clic en la muestra para abrir Selector de color de Adobe y seleccionar el color central.

Tono, Saturación y Luminancia Especifican la gama de colores que el tono, la saturación o la luminancia han de corregir. Haga clic sobre el triángulo situado junto al nombre de la opción para acceder a los controles de umbral y suavidad (calado) con el fin de definir el rango de tono, saturación o luminancia.

Suavizar Hace los bordes del área especificada más difusos, fusionando más la corrección con la imagen original. Un valor más alto aumenta la suavidad.

Simplificación de borde Hace que el área especificada sea mucho más definida. La corrección se hace más pronunciada. Un valor mayor aumenta la definición del borde del área especificada.

Invertir color de límite Corrige todos los colores excepto la gama de colores especificada mediante los ajustes de Corrección de color secundario.

Véase también

“Ajuste del color y la luminancia mediante curvas” en la página 254

“Ajuste del color y la luminancia” en la página 247

Efecto Corrector de color tridireccional

El efecto Corrección de color tridireccional permite realizar correcciones sutiles mediante el ajuste del tono, la saturación y el brillo de un clip con respecto a las sombras, los medios tonos y los resaltados. El efecto tiene un histograma que muestra la luminancia de la imagen. Es posible precisar aún más los ajustes si se especifica la gama de colores que se corregirá mediante los controles de Corrección de color secundario.

El efecto Corrección de color tridireccional tiene los siguientes controles:

Salida Permite ver los ajustes en el Monitor de programa como resultados finales (Compuesto), como ajustes de valores tonales (Luminancia), como muestra del mate alfa (Máscara) o bien como una representación en tres tonos de las sombras, los medios tonos y los resaltados (Rango tonal).

Mostrar vista dividida Muestra una parte de la imagen como la vista corregida y la otra parte como la vista no corregida.

Diseño Determina si las imágenes de vista dividida están una al lado de la otra (Horizontal) o una encima de la otra (Vertical).

Porcentaje de vista dividida Ajusta el tamaño de la vista corregida. El valor predeterminado es 50%.

Equilibrio de negro, Equilibrio de gris, Equilibrio de blanco Asigna un equilibrio de negro, de gris de medio tono o de blanco a un clip. Utilice las distintas herramientas de Cuentagotas para tomar una muestra de un color de destino de la imagen o elegir un color del Selector de color de Adobe.

Definición de rango tonal Define el rango tonal de las sombras, los medios tonos y los resaltados de un clip. Arrastre los controles deslizantes cuadrados para ajustar los valores de umbral. Arrastre los controles deslizantes triangulares para ajustar el nivel de suavidad (calado).



Elija Rango tonal en el menú emergente Salida para ver los resaltados, los medios tonos y las sombras ajustando los controles de Definición de rango tonal.

Umbral de sombra, Suavizado de sombra, Umbral de resaltado, Suavizado de resaltado Definen el umbral y la suavidad de las sombras, los medios tonos y los resaltados de un clip. Introduzca los valores o haga clic sobre el triángulo situado junto al nombre de la opción y arrastre el control deslizante.

Rango tonal Elige el rango tonal ajustado mediante los controles Ángulo de tono, Magnitud de equilibrio, Ganancia de equilibrio, Ángulo de equilibrio, Saturación y Niveles. El valor predeterminado es el de resaltado. Otras opciones del menú desplegable son Maestro, Sombras y Medios tonos.

Nota: Se puede seguir ajustando los tres rangos tonales mediante las tres ruedas cromáticas incluso tras haber elegido del menú emergente Rango tonal.

Equilibrio y ángulo de tono tridireccional Controla los ajustes de tono y saturación mediante tres ruedas de color para las sombras (rueda izquierda), los medios tonos (rueda central) y los resaltados (rueda derecha). Cuando se elige Maestro en el menú desplegable Rango tonal, se muestra una sola rueda maestra. Una miniatura circular se mueve alrededor del centro de la rueda y controla la traducción de tono (UV). Un control perpendicular presente en la miniatura controla la magnitud de equilibrio, que afecta a la precisión del control. El aro exterior de la rueda controla el giro de tonos.

Ángulo de tono de resaltado/medios tono/sombra Controlan el giro de tonos de los resaltados, los medios tonos o las sombras. El valor predeterminado es 0. Los valores negativos hacen girar la rueda de color hacia la izquierda; los valores positivos la hacen girar hacia la derecha.

Magnitud de equilibrio de resaltado/medios tono/sombra Controlan la cantidad de corrección de equilibrio de color determinado por el Ángulo de equilibrio. El ajuste puede aplicarse a los resaltados, los medios tonos y las sombras.

Ganancia de equilibrio de resaltado/medios tono/sombra Ajustan los valores de brillo mediante multiplicación, de modo que los píxeles más claros resulten más afectados que los más oscuros. El ajuste puede aplicarse a los resaltados, los medios tonos y las sombras.

Ángulo de equilibrio de resaltado/medios tono/sombra Controlan la traducción de tono de los resaltados, los medios tonos y las sombras.

Saturación de resaltado/medios tono/sombra Ajustan la saturación de color de los resaltados, los medios tonos o las sombras. El valor predeterminado es 100, que no afecta los colores. Los valores inferiores a 100 disminuyen la saturación, mientras que el 0 elimina completamente cualquier color. Los valores superiores a 100 producen colores más saturados.

Nivel de negro automático Aumenta los niveles de negro de un clip de manera que los niveles más oscuros sean superiores a 7,5 de IRE. Se recorta parte de las sombras y los valores de píxeles intermedios se vuelven a distribuir proporcionalmente. Como resultado, el uso de Nivel de negro automático ilumina las sombras de una imagen.

Contraste automático Aplica al mismo tiempo Nivel de negro automático y Nivel de blanco automático. Esto hace que los resaltados se muestren más oscuros y las sombras más claras.

Nivel de blanco automático Reduce los niveles de blanco de un clip de manera que los niveles más claros sean inferiores a 100 de IRE. Se recorta parte de los resaltados y los valores de píxeles intermedios se vuelven a distribuir proporcionalmente. Como resultado, el uso de Nivel de blanco automático oscurece los resaltados de una imagen.

Nivel de negro; Nivel de gris; Nivel de blanco Define los niveles de sombra más oscura, gris de medio tono y resaltado más claro mediante las distintas herramientas Cuentagotas para tomar una muestra de destino de la imagen o en cualquier lugar en el escritorio del monitor. También puede hacer clic en la muestra de color para abrir el Selector de color de Adobe y seleccionar un color para definir el negro, el gris de medio tono y el blanco.

Niveles de entrada Los dos controles deslizantes de Niveles de entrada externos asignan el punto blanco y el punto negro a los ajustes de los controles deslizantes de Salida. El control deslizante de Entrada medio ajusta el valor de gama de la imagen. Mueve el medio tono y modifica los valores de intensidad del rango medio de tonos grises sin alterar drásticamente los resaltados ni las sombras.

Niveles de salida Asigna los controles deslizantes de nivel de entrada del punto blanco y el punto negro a los valores especificados. Los niveles predeterminados de los controles deslizantes de salida son el 0, donde las sombras son completamente negras, y el 255, donde los resaltados son completamente blancos. Por tanto, en la posición predeterminada de los controles deslizantes de Salida, al mover el control deslizante de entrada del punto negro se asigna el valor de sombra al nivel 0 y, al mover el control deslizante de entrada del punto blanco se asigna el valor de resaltado al nivel 255. Los niveles restantes se redistribuyen entre los niveles 0 y 255. Esta redistribución aumenta el rango tonal de la imagen, ya que de hecho se aumenta el contraste global de la imagen.

Negro de entrada, Gris de entrada, Blanco de entrada Ajustan los niveles de entrada de punto negro, medio tono y punto blanco para los resaltados, los medios tonos o las sombras.

Negro de salida, Blanco de salida Ajustan los niveles de salida asignados para los niveles de entrada de blanco y de negro para los resaltados, los medios tonos o las sombras.

Corrección de color secundario Especifica la gama de colores que el efecto ha de corregir. El color puede definirse por tono, saturación y luminancia. Haga clic sobre el triángulo para acceder a los controles.

***Nota:** Elija Máscara en el menú Salida para ver las áreas de la imagen seleccionadas mientras define la gama de colores.*

Centro Define el color central de la gama que está especificando. Seleccione la herramienta Cuentagotas y haga clic sobre cualquier punto de la pantalla para especificar un color, el cual aparecerá en la muestra de color. Utilice la herramienta + Cuentagotas para ampliar la gama de colores y la herramienta – Cuentagotas para reducirla. También puede hacer clic en la muestra para abrir Selector de color de Adobe y seleccionar el color central.

Tono, Saturación y Luminancia Especifican la gama de colores que el tono, la saturación o la luminancia han de corregir. Haga clic sobre el triángulo situado junto al nombre de la opción para acceder a los controles de umbral y suavidad (calado) con el fin de definir el rango de tono, saturación o luminancia.

Suavizar Hace los bordes del área especificada más difusos, fusionando más la corrección con la imagen original. Un valor más alto aumenta la suavidad.

Simplificación de borde Hace que el área especificada sea mucho más definida. La corrección se hace más pronunciada. Un valor mayor aumenta la definición del borde del área especificada.

Invertir color de límite Corrige todos los colores excepto la gama de colores especificada mediante los ajustes de Corrección de color secundario.

Véase también

“Aplicación de los efectos de corrección de color” en la página 249

“Ajuste del color y la luminancia” en la página 247

Efecto Limitador de vídeo

El efecto Limitador de Vídeo permite limitar la luminancia y color de un clip para que se ajusten a los parámetros definidos. Esto es útil para conservar como vídeo lo máximo posible, haciendo que la señal caiga dentro de los límites de difusión.

Mostrar vista dividida Muestra una parte de la imagen como la vista corregida y la otra parte como la vista no corregida.

Diseño Determina si las imágenes de vista dividida están una al lado de la otra (Horizontal) o una encima de la otra (Vertical).

Porcentaje de vista dividida Ajusta el tamaño de la vista corregida. El valor predeterminado es 50%.

Eje de reducción Permite establecer los límites que definen el rango de luminancia (Luminancia), color (Croma), tanto luminancia como color (Croma y luminancia) o la señal general de vídeo (Límite inteligente). Los controles Mín y Máx disponibles dependen de la opción de Eje de reducción que elija.

Luminancia mín. Especifica el nivel más oscuro de una imagen.

Luminancia máx. Especifica el nivel más claro de una imagen.

Croma mín. Especifica la menor saturación de colores de una imagen.

Croma máx. Especifica la mayor saturación de colores de una imagen.

Mín. de señal Especifica la señal de vídeo mínima, incluidos el brillo y la saturación.

Máx. de señal Especifica la señal de vídeo máxima, incluidos el brillo y la saturación.

Método de reducción Permite comprimir rangos tonales específicos para conservar los detalles de los rangos tonales importantes (Compresión de resaltados, Compresión de medios tonos, Compresión de sombras o Compresión de resaltados y sombras) o comprimir todos los rangos tonales (Comprimir todo). El valor predeterminado es Comprimir todo.

Definición de rango tonal Define el rango tonal de las sombras, los medios tonos y los resaltados de un clip. Arrastre los controles deslizantes cuadrados para ajustar los valores de umbral. Arrastre los controles deslizantes triangulares para ajustar el nivel de suavidad (calado).

Umbral de sombra, Suavizado de sombra, Umbral de resaltado, Suavizado de resaltado Definen el umbral y la suavidad de las sombras, los medios tonos y los resaltados de un clip. Introduzca los valores o haga clic sobre el triángulo situado junto al nombre de la opción y arrastre el control deslizante.

Véase también

“Ajuste del color y la luminancia” en la página 247

Efectos de distorsión

Efecto Curvar

El efecto Curvar distorsiona un clip generando la apariencia de una onda desplazándose a través del clip tanto horizontal como verticalmente. Se pueden producir varias formas de onda diferentes de distintos tamaños y velocidades.

El efecto Curvar tiene los siguientes ajustes:

Dirección Especifica la dirección de la onda:

- **Dentro** Especifica que las ondas se mueven hacia el centro del clip.
- **Fuera** Especifica que las ondas parten del centro y se mueven hacia el borde del clip.

Onda Precisa la forma de la onda. Elija entre una onda sinusoidal, circular, triangular o cuadrada.


Intensidad Determina la altura de la onda.

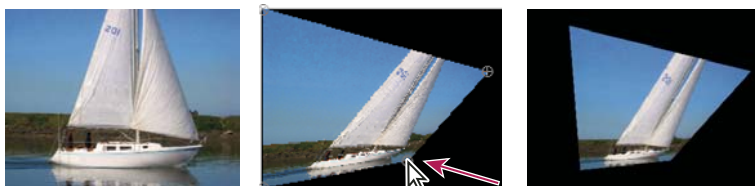
Velocidad Determina la frecuencia de la onda. Para generar una onda vertical u horizontal solamente, desplace el control deslizante de *Velocidad* completamente hacia la izquierda para la dirección que no desee.

Ancho Define el ancho de onda.

Efecto Posicionar borde

El efecto Posicionar bordes distorsiona una imagen cambiando la posición de cada una de sus esquinas. Utilícelo para estirar, encoger, sesgar o torcer una imagen, o bien para simular perspectiva o movimiento que gira desde el borde de un clip, como una puerta que se abre.

Nota: Puede manipular directamente las propiedades del efecto Posicionar los bordes en el monitor de programa cuando hace clic en el icono Transformar  junto a Posicionar los bordes en el panel Controles de efecto. Arrastre uno de los cuatro controles de esquina para ajustar las propiedades.



Efecto Posicionar los bordes: imagen original (izquierda), esquina movida (centro) e imagen final (derecha)

Efecto Distorsión de lente

El efecto Distorsión de lente simula una lente distorsionada a través de la cual se ve el clip.

El efecto Distorsión de lente tiene los siguientes ajustes:

Curvatura Cambia la curvatura de la lente. Especifique un valor negativo para hacer la lente cóncava, o un valor positivo para hacerla convexa.

Descentrado horizontal y vertical Desplaza el punto focal de la lente, con lo que la imagen se curva y distorsiona. En valores extremos, la imagen se envuelve sobre sí misma.

Prisma horizontal y vertical FX Crea un resultado similar al descentrado horizontal y vertical, a excepción de que la imagen no se envuelve sobre sí misma con los valores extremos.

Color de relleno Especifica el color de fondo.

Rellenar canal alfa Hace que el fondo sea transparente de modo que las pistas subyacentes sean visibles. En el panel Controles de efectos, haga clic en Configurar para acceder a esta opción.

Efecto Aumentar

El efecto Aumentar agranda el área seleccionada de un clip. Este efecto actúa como una lupa colocada sobre una zona de la imagen, o puede utilizarlo para escalar toda la imagen más allá del 100% al tiempo que se mantiene la resolución.



Efecto Aumentar: imagen original (izquierda) y con variaciones aplicadas del efecto Aumentar (centro y derecha)

Ajuste los controles siguientes del efecto Aumentar:

Forma Precisa la forma de la zona ampliada.

Centro Precisa el punto central de la zona ampliada.

Ampliación Determina el porcentaje de aumento (o escala) de la zona seleccionada. Los valores representan el porcentaje de la escala.

Vincular Especifica la forma en la que los efectos vinculan las cantidades de Tamaño, Ampliación y Calado para que aumenten o disminuyan proporcionalmente. Al definir el control Vincular en cualquier ajuste excepto Ninguno, se deshabilita la opción Cambiar el tamaño de la capa.

- **ninguno** Especifica que los controles de Tamaño, Ampliación y Calado funcionan por separado.
- **Ajustar tamaño al aumento** Especifica que el tamaño del área ampliada aumenta o disminuye proporcionalmente en relación al ajuste de ampliación.
- **Ajustar tamaño y calado al aumento** determina que el tamaño y el calado del borde de la zona ampliada aumentan o disminuyen proporcionalmente en función del ajuste del aumento.

Tamaño Precisa el tamaño de la zona ampliada, en píxeles. (Si se define un tamaño superior a la capa de origen original, el área ampliada puede expandirse fuera del fotograma de composición, dependiendo de la ubicación del punto central. Sin embargo, el efecto sigue reteniendo la resolución de imagen.)

Pluma Determina la cantidad de calado, en píxeles, que el efecto aplica al borde de la zona ampliada. Los valores más altos suavizan el borde de la zona ampliada, y se fusiona el borde con la capa que hay detrás de él. Los valores más bajos enfocan el borde de la zona ampliada.

Opacidad Determina la transparencia de la zona ampliada. El valor de opacidad de la capa de efecto de la ventana Línea de tiempo representa el ajuste al 100% de este control.

Escalar Especifica el tipo de escala que el efecto utiliza para ampliar una imagen:

- **Estándar** Utiliza una escala estándar. Este método mantiene el enfoque de la imagen pero produce bordes pixelados en los valores más altos.
- **Suave** Utiliza algoritmos polinómicos. Si escala la imagen a más del 100%, Suave reduce el pixelado de los bordes y mantiene la calidad de la imagen. Suave funciona bien con grandes cantidades de aumento.
- **Dispersión** Crea dispersión o ruido en la imagen a medida que la imagen aumenta de tamaño.

Modo de fusión Especifica el modo de fusión que el efecto utiliza para combinar el área ampliada con el clip original. La opción Ninguno muestra píxeles transparentes alrededor de la zona ampliada.

Cambiar el tamaño de la capa Si se selecciona Cambiar el tamaño de la capa, el efecto sólo utiliza los límites como el borde del clip cuando el área ampliada se extiende más allá de los límites del clip original. Si se anula la selección de Cambiar el tamaño de la capa, los límites del clip recortan cualquier área de la imagen situada fuera del cuadro delimitador del clip original.


Efecto Reflejar

El efecto Reflejar divide la imagen a lo largo de una línea y refleja una cara en la otra. El ángulo de reflejo determina la cara que se refleja y dónde aparece el reflejo. Más tarde, podrán realizarse cambios en la línea y en el ángulo de reflejo.

El efecto Reflejar tiene los siguientes ajustes:

Centro de reflejo Define la posición de la línea. Haga clic en el cuadro y arrastre el cursor en forma de cruz resultante al punto de la imagen en el que desee colocar la línea.

Ángulo de reflejo Determina el ángulo de reflejo y, por lo tanto, el lugar en el que aparece el reflejo en el clip. Un ángulo de 0° refleja el lado izquierdo en el derecho. Un ángulo de 180° refleja el lado derecho en el izquierdo. Un ángulo de 90° refleja la parte superior en la inferior. Un ángulo de 270° refleja la parte inferior en la superior.

Nota: Puede manipular directamente el efecto Reflejar en el monitor de programa. Haga clic en el icono Transformar  y luego arrastre el control de ajuste.

Efecto Desplazamiento

El efecto Desplazamiento realiza una panorámica de la imagen dentro del clip. La información visual retirada hacia un lado de la imagen aparece en el lado opuesto. En calidad Óptima, el desplazamiento se realiza con precisión de los subpíxeles.

Cambiar centro a Especifica la nueva posición del punto central de la imagen original.

Fusionar con original Especifica la cantidad por la cual la imagen desplazada se fusiona con la imagen original.



Efecto Desplazamiento: imagen original (izquierda) y con variaciones aplicadas del efecto Desplazamiento (centro y derecha)

Efecto Coordenadas polares

El efecto Coordenadas polares distorsiona un clip moviendo cada píxel del sistema de coordenadas x,y del clip hasta la posición correspondiente en el sistema de coordenadas polares, o a la inversa. Este efecto produce distorsiones inusuales y sorprendentes que pueden variar en gran medida según la imagen y los controles que se seleccionen. El sistema de coordenadas estándar especifica puntos midiendo la distancia horizontal (eje x) y de distancia vertical (eje y) con respecto al origen. El sistema de coordenadas polar define puntos midiendo la longitud de un radio desde el origen su ángulo desde el eje x .

El efecto Coordenadas polares tiene los siguientes ajustes:

Interpolación Especifica el grado de distorsión. Al 0% no hay distorsión.

Rect a polar Mueve los píxeles utilizando las coordenadas estándar x,y de cada píxel como coordenadas polares. Por ejemplo, una coordenada x,y de 2,3 se convierte en una coordenada polar con un radio de 2 y un ángulo de 3 grados. Las líneas horizontales se distorsionan en círculos y las verticales, en radiales.

Polar a rect Mueve los píxeles utilizando las coordenadas polares de cada píxel como coordenadas estándar x,y . Por ejemplo, una coordenada polar con un radio de 10 y 45° se convierte en una coordenada x,y de 10,45.

***Nota:** Los ajustes Rect a polar y Polar a rect se encuentran en el menú desplegable Tipo de conversión.*

Efecto Ondulación

El efecto Rizo genera una trama de ondulación en un clip, como las ondas en la superficie de un estanque. La forma, severidad y dirección de la trama de ondulación es ajustable, así como el color de fondo.

Efecto Esferizar

El efecto Esferizar ajusta un clip alrededor de una trama esférica y resulta útil para dar a objetos y texto un efecto tridimensional. Este efecto dispone de opciones para ajustar el tamaño de la esfera.

Efecto Transformar

El efecto Transformar aplica a un clip transformaciones geométricas de dos dimensiones. Utilice el efecto Transformar para sesgar un clip a lo largo de cualquier eje. Aplique el efecto Transformar en lugar de utilizar los efectos fijos de un clip si desea procesar los ajustes del punto de anclaje, la posición, la escala o la opacidad antes de procesar otros efectos estándar.

El efecto Transformar tiene los siguientes ajustes:

Punto de anclaje Fija el punto, en una coordenada x,y , alrededor del cual se escalará o sesgará la imagen.

Posición Indica la ubicación, en una coordenada x,y , del centro del clip (punto de anclaje).

Altura de escala Escala la altura a más o menos como un porcentaje de la altura del clip original.

Anchura de escala Escala la anchura a más o menos como un porcentaje de la anchura del clip de origen.

Escala uniforme Escala proporcionalmente la altura y el ancho

Sesgar Precisa la cantidad de sesgo.

Sesgar el eje El eje en el que se basa el sesgo. El cambio del eje no es efectivo si Sesgar es 0.

Giro Especifica el número de giros completas y el grado de giro del clip.

Opacidad Define el grado de transparencia de la imagen, en porcentajes.

***Nota:** En Adobe After Effects, el efecto Transformar incluye el control Ángulo del obturador y la opción Usar composición. Ambos controles se ajustan solamente en Adobe After Effects.*

Efecto Desplazamiento turbulento

El efecto Desplazamiento turbulento emplea ruido fractal para crear distorsiones turbulentas en una imagen. Este efecto es útil para agregar movimiento distorsionado a un clip. Por ejemplo, utilícelo para crear agua en movimiento, espejos de ferias y banderas ondeantes.



Efecto Desplazamiento turbulento: imagen original (izquierda) y con variaciones aplicadas del efecto Desplazamiento turbulento (centro y derecha)

Ajuste los controles siguientes del efecto Desplazamiento turbulento:

Desplazamiento Especifica el tipo de turbulencia utilizada. Las opciones Turbulento, Abombado y Espiral deforman la imagen en direcciones ligeramente distintas. Turbulento más suave, Abombado más suave y Espiral más suave realizan cada uno la misma operación que Turbulento, Abombado y Espiral, con la excepción de que crean deformaciones más suaves y se tardan más tiempo en procesar. Desplazamiento vertical distorsiona la imagen sólo verticalmente. Desplazamiento horizontal distorsiona la imagen sólo horizontalmente. Desplazamiento cruzado distorsiona la imagen tanto vertical como horizontalmente.

- **Turbulento/Abombado/Espiral** Deforman la imagen en direcciones levemente diferentes.
- **Turbulento más suave/Abombado más suave/Espiral más suave** Realizan la misma operación que Turbulento, Abombado y Espiral, excepto que crean deformaciones más suaves y puede llevar más tiempo procesarlas.
- **Desplazamiento vertical/Desplazamiento horizontal** Deforman la imagen sólo verticalmente o sólo horizontalmente.
- **Desplazamiento cruzado** Deforma la imagen tanto vertical como horizontalmente.

Nivel Especifica el nivel de desplazamiento de la imagen. Los valores más elevados causan una mayor distorsión de la imagen.

Tamaño Especifica el tamaño o radio de las áreas desplazadas o distorsionadas de la imagen. Los valores más altos dan como resultado áreas de distorsión más grandes.

Desplazamiento Especifica la porción del tamaño fractal que está presente en el Monitor de programa, lo que altera el tamaño de la distorsión del clip. Como los tamaños fractales empleados son infinitos en todas direcciones, lo que aparece en el Monitor de programa es sólo una pequeña porción de la figura fractal completa. El Monitor de programa se comporta como un área de visión fija, mientras que el control de desplazamiento cambia la posición de la figura fractal dentro de dicha área y, posteriormente, trae una porción diferente de la figura fractal al área de visión. Esto modifica la forma de la distorsión.

Complejidad Especifica el nivel de detalle de la turbulencia. Al aumentar el valor de Complejidad, se aumenta también la definición detallada en el patrón de desplazamiento. Los valores más bajos provocan distorsiones más suaves.

Evolución Determina los cambios de la turbulencia con el tiempo. Los valores de evolución son progresivos, no de bucle. La imagen seguirá cambiando con cada revolución agregada. El aspecto de la imagen cuando esta opción está ajustada a 0 es diferente de la de 1 revolución, que, a su vez, es distinta de la de 2 revoluciones, y así sucesivamente. El estado de la evolución progresa indefinidamente con cada nuevo valor. Para forzar el ajuste Evolución para que vuelva a su estado original (necesario para crear un bucle ininterrumpido), ajuste el control Opciones de evolución en Evolución del ciclo.

Defina fotogramas clave para Evolución para determinar la cantidad de turbulencia que evoluciona durante el período de tiempo permitido entre fotogramas clave. Cuantas más revoluciones se creen entre fotogramas clave, con mayor rapidez cambian las turbulencias. Los valores más altos pueden provocar parpadeos en lugar de cambios uniformes.

Opciones de evolución Especifica cómo se procesan los valores de evolución del efecto. Las opciones de este control son:

- **Evolución del ciclo** Crea un ciclo de evolución que se repite a lo largo de un período de tiempo definido. Evolución del ciclo devuelve el estado de evolución a su punto de inicio para crear un animación en bucle suave y progresiva. Los

fotogramas clave de la evolución copiados y pegados comienzan y acaban con el mismo valor, y la animación resultante se repite, en lugar de producir un ciclo de transición uniforme.

- **Ciclo** Especifica la cantidad de revoluciones del ajuste Evolución por las que pasa el ruido fractal antes de repetirse. La cantidad de tiempo permitida entre fotogramas clave determina los tiempos o la velocidad de esos ciclos de evolución. Unos valores más altos crean tiempos de procesamiento más largos. La opción Ciclo afecta sólo al estado de la imagen fractal, no a las formas geométricas u otros controles. Por ejemplo, dos estados idénticos de la imagen fractal no parecen los mismos si se ven con diferentes ajustes de Tamaño o Desplazamiento.

- **Raíz aleatoria** Especifica un valor aleatorio único desde el cual generar la turbulencia. La animación del valor de raíz aleatoria produce parpadeos desde un conjunto de formas fractales a otro (dentro de dicho tipo fractal). Para una transición uniforme de la turbulencia, utilice el control Evolución.

Posicionamiento Especifica cómo el efecto posiciona los bordes de una imagen para que se mantenga en su posición inicial. La opción Ninguno no posiciona ninguno de los bordes del clip. Posicionar todos, Posicionar en horizontal y Posicionar en vertical minimizan el efecto de la turbulencia en los bordes del clip correspondientes. Todas las opciones bloqueadas bloquea el borde del clip de modo que la turbulencia no afecte a la imagen.

Cambiar el tamaño de la capa Permite que la imagen distorsionada se expanda más allá del cuadro delimitador del clip.

Suavizado para calidad óptima Determina el nivel de suavizado del patrón de desplazamiento.

Efecto Molinete

El efecto Molinete gira una imagen alrededor de su centro. La imagen gira con mayor brusquedad en su centro que en los bordes.

Efecto Deformación con ondas

El efecto Deformación con ondas produce el aspecto de una onda que se desplaza por una imagen. Se pueden producir varias formas de onda diferentes, incluidas cuadradas, circulares y sinusoidales. El efecto Deformación con ondas se anima automáticamente a una velocidad constante en el intervalo de tiempo (sin fotogramas clave). Para modificar las velocidades, es necesario definir fotogramas clave.

Tipo de onda Precisa la forma de la onda.

Alto de onda Especifica la distancia, en píxeles, entre dos máximos de onda. Los valores más bajos producen más ondas.

Ancho de onda Especifica el tamaño de la onda en píxeles. Los valores más bajos producen ondas más estrechas.

Dirección Especifica la dirección en la que la onda se desplaza por la imagen. Por ejemplo, un valor de 90 grados hace que las ondas se muevan de izquierda a derecha. Un valor de 180 grados hace que las ondas se muevan de arriba a abajo, y un valor de 225 grados las hace moverse diagonalmente desde el extremo superior derecho al extremo inferior izquierdo.

Velocidad de onda Ajusta la velocidad (ciclos por segundo) a la que se desplaza la onda. Al especificar una velocidad de onda, los rizos se animan de modo automático a una velocidad constante a lo largo del rango de tiempo (sin fotogramas clave). Haga clic sobre el valor de la velocidad de onda para especificar valores negativos o superiores a 5. Un valor negativo invierte la dirección de la onda y un valor de 0 no produce ningún movimiento. Para modificar la velocidad de onda a lo largo del tiempo, defina este control en 0 y luego defina los fotogramas clave de la propiedad Fase del clip.

Posicionamiento Determina zonas de la imagen que se excluirán de la onda. Por ejemplo, si se selecciona Todos los bordes, la onda no se desplaza por los bordes de la imagen.

Fase Especifica el punto de la forma de onda en la que comienza el ciclo de ondas. El valor predeterminado de 0 grados inicia la onda en el punto medio de su pendiente hacia abajo; 90 grados la inicia en el punto más bajo de la depresión; 180 grados la inicia en el punto medio de una pendiente hacia arriba, y así sucesivamente.

Suavizado Define la cantidad de suavizado, o de suavizado del borde, que hay que realizar en la imagen. En muchos casos, los ajustes más bajos producen resultados satisfactorios; un ajuste alto puede aumentar significativamente el tiempo de procesamiento.

Efectos GPU

Efecto Doble de página

Utilice Doble de página para simular una página pasando lentamente. Según pasa la “página”, se verá el reverso de la imagen asignada al lado opuesto del doblez. El reverso de la imagen es realmente una imagen reflejada de la parte delantera. Este efecto es más útil como transición en la que desee obtener el efecto de despegar una página texturizada de alta calidad para descubrir un fotograma subyacente. Doble de página incluye controles que funcionan de igual forma que los controles del Efecto Rizo (Circular).

Doble de página incorpora además los siguientes controles que no tiene el Efecto Rizo (Circular):

Ángulo de doblez Especifica el lugar en el que comienza el doblez del borde de la imagen.

Cantidad de doblez Indica hasta dónde se extiende el doblez en la imagen.

Véase también

“Efecto Rizo (circular)” en la página 296

Efecto Refracción

Utilice este efecto para crear un rizo y agregar un aspecto refractivo a la superficie de su imagen. Esto simula cómo se distorsiona un objeto cuando está justo debajo de la superficie de agua en movimiento o detrás de un objeto refractivo, como un vaso congelado.

El efecto Refracción tiene los siguientes ajustes:

Cantidad de rizo Define el tamaño de los rizos. Al animar esta propiedad, se crea el efecto de agua en movimiento.

Índice refractivo Determina la tasa de velocidad de la luz cuando ésta pasa de un medio más ralo a uno más denso.

Saliente Define la cantidad de granulado de la superficie.

Profundidad Fija la profundidad de la superficie a través de la cual se ve la imagen. Por ejemplo, en el caso de simular un objeto sumergido en agua, el ajuste de este valor cambia la profundidad a la que parece estar el objeto en el agua.

Efecto Rizo (circular)

Utilice Rizo (Circular) para crear un efecto parecido a los rizos concéntricos de la superficie del agua.

El efecto Rizo (circular) tiene los siguientes ajustes:

Ángulo de superficie X e Y Especifica el grado de giro del eje cartesiano designado.

Centro del rizo Especifica la ubicación X e Y del centro del rizo. También se puede modificar este parámetro directamente en la vista Monitor.

Cantidad de rizo Define el tamaño de los rizos.

Ángulo de luz clave A y B Especifica la posición angular de la fuente de luz en coordenadas polares. El ángulo A está en el eje Z, y el ángulo B se forma en el plano XY.

Distancia de luz Determina la distancia entre la fuente de luz y el centro de la superficie ondulada.

Saliente Indica la cantidad de perturbaciones asignadas en la superficie ondulada. Al ajustar esta opción, puede darle un aspecto veteado o nudoso a la superficie, dependiendo del valor seleccionado.

Resplandor Determina el brillo de la superficie.

Ruido Especifica la cantidad de granulado o imperfecciones de la superficie.

Efectos Control de imagen

Efecto Blanco y negro

El efecto Blanco y negro convierte un clip en color a escala de grises; es decir, los colores aparecen como sombras de gris. No se puede aplicar este efecto a fotogramas clave.

Efecto Modificar color

El efecto Modificar color ajusta el tono, la saturación y la luminosidad de una gama de colores. Seleccione el intervalo especificando un color de base y valores de similitud. La similitud puede ser una similitud de RGB, una similitud de tono o una similitud de croma.

Ajuste los controles siguientes del efecto Modificar color:

Ver Especifica qué debe visualizarse en la composición. Capa corregida muestra el resultado del efecto Modificar color. Máscara de corrección del color muestra las zonas de la capa que se van a cambiar. Las zonas en blanco de la máscara de corrección del color serán las que más se transformen, mientras que las zonas oscuras serán las que menos se transformen.

Transformación del tono Especifica cuánto ajustar, en grados, el tono de los colores seleccionados.

Transformación de la luminosidad Especifica cuánto aumentar o reducir la luminosidad de los colores seleccionados. Los valores positivos hacen que las zonas seleccionadas sean más brillantes, mientras que los valores negativos las oscurecen.

Transformación de la saturación Especifica cuánto aumentar o reducir la saturación de los colores seleccionados. Los valores positivos saturan las zonas seleccionadas (desplazándose hacia el color puro), mientras que los valores negativos las desaturan (desplazándose hacia el gris).

Color que cambiar Especifica el color que se va a cambiar. Las opciones Tolerancia coincidente y Suavizado coincidente utilizarán este color como destino para crear la máscara de corrección del color.

Tolerancia coincidente Especifica el grado de coincidencia de color antes de que se vea afectado por la corrección de color. Con tolerancias bajas, sólo se agregan a la máscara de corrección de color los colores que se parezcan mucho al color cambiado. Las tolerancias mayores agregan mayor parte de la imagen a la máscara de corrección de color.

Suavizado coincidente Especifica cómo es el suavizado de la corrección de color. Este control no siempre suaviza geométricamente la máscara de corrección de color, pero altera la dureza de la corrección de color de las zonas similares al color de base.

Aplicar colores Especifica el criterio para determinar la similitud de dos colores:

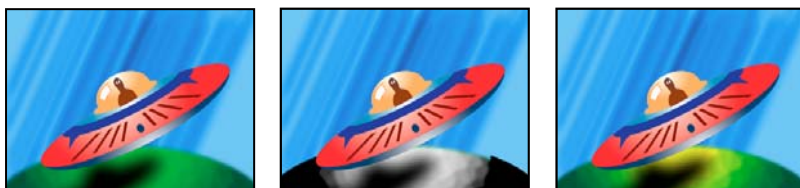
- **RGB** Utiliza los componentes rojo, verde y azul.
- **Tono** Aplica colores en base al tono. Por ejemplo, rojo brillante, rosa claro y burdeos tienen valores de tono parecidos (un tono de rojo, pero diferentes valores de saturación y luminosidad).
- **Croma** Utiliza los dos componentes cromáticos para determinar la similitud, sin tener en cuenta la luminosidad. La coincidencia de croma es, por lo tanto, susceptible a las diferencias de saturación y tono, pero no a las de luminosidad.

Invertir máscara de corrección del color Invierte la máscara que determina los colores que se modificarán. Si se selecciona esta opción, se corregirá el color de todos los colores excepto los seleccionados mediante el efecto Color que cambiar y los controles de coincidencia.

Efecto Cambio de color

El efecto Cambio de color cambia el color seleccionado de una imagen por otro color mediante los valores de tono, luminosidad y saturación (HLS). Realice los cambios de color transformando o interpolando en el nuevo color. Este filtro es útil para cambios rápidos de un color seleccionado por otro, mientras que no se modifican otros colores de la imagen.

Cambio de color ofrece flexibilidad y opciones no disponibles en el efecto Modificar color. Estas opciones incluyen controles deslizantes de tolerancia para tono, luminosidad y saturación para coincidencias exactas con el color, así como la capacidad de seleccionar los valores de RGB exactos del color de destino al que desea cambiar.



Efecto Cambio de color: imagen original (izquierda), con la saturación eliminada en el planeta (centro) y con el verde claro cambiado por el amarillo en el planeta (derecha)

Ajuste los controles siguientes del efecto Cambio de color:

Desde Le permite especificar el color que desea cambiar. Esta selección determina qué píxeles se verán alterados por el cambio de color.

A Le permite especificar el color al que desea cambiar. Este control determina el color de destino de los píxeles seleccionados.

Cambiar Especifica los canales HLS que resultan afectados:

- **Tono** Sólo afecta al tono, dejando la luminosidad y saturación originales sin modificar.
- **Tono y luminosidad** Sólo afecta al tono y a la luminosidad, dejando la saturación original sin modificar.
- **Tono y Saturación** sólo afectan al tono y a la saturación, sin modificar la luminosidad original.
- **Tono, Luminosidad y Saturación** afectan a todos los canales.

Cambiar por Especifica la operación de cambio de color que el efecto realiza:

- **Configurando al color** Realiza un cambio directo de los píxeles afectados al color de destino.
- **Transformando al color** transforma los valores de píxel modificados con el color de destino, mediante la interpolación HLS. El grado de transformación depende de lo cerca que esté el color del píxel seleccionado en A del seleccionado en Desde, así como del valor de Tolerancia.

Tolerancia Especifica el grupo de píxeles al que afecta Cambio de color. Expanda este control para mostrar controles deslizantes independientes de Tono, Luminosidad y Saturación. Los valores de Tolerancia más altos expanden el intervalo de valores similares. Los valores de Tolerancia más bajos reducen el intervalo de valores similares.

Nota: Utilice la opción Ver mate de corrección para identificar mejor qué píxeles quedan afectados.

Suavizado Determina la suavidad del borde de las áreas de cambio seleccionadas. Los valores más altos crean transiciones más suaves e ininterrumpidas entre las áreas modificadas por el cambio de color y las no modificadas.

Ver máscara de corrección Indica si está viendo o no una máscara de escala de grises de los valores de color. Las áreas en blanco indican píxeles a los que ha afectado el cambio de color. Las áreas en negro permanecen sin cambios. Las áreas en gris están afectadas ligeramente por el cambio de color.

Nota: Para animar un cambio de color, seleccione primero el color inicial que desea cambiar y, a continuación, ajuste los fotogramas clave siguientes sólo para el color de la opción A.

Efecto Equilibrio de color (HLS)

El efecto Equilibrio de color (HLS) cambia los niveles de tono, luminancia y saturación de una imagen.

El efecto Equilibrio de color (HLS) tiene los siguientes ajustes:

Tono Define el esquema de color de la imagen.

Luminosidad Especifica el brillo de la imagen.

Saturación Ajusta la saturación de color de la imagen. El valor predeterminado es 0, que no afecta a los colores. Los valores negativos disminuyen la saturación y -100 convierte el clip a escala de grises. Los valores superiores a 0 producen colores más saturados.

Efecto Equilibrio de color (RGB)

El efecto Equilibrio de color cambia los colores del clip ajustando los niveles de RGB. Arrastre los controles deslizantes Rojo, Verde y Azul para ajustar el nivel de cada color.

Efecto Coincidencia de color

El efecto Coincidencia de color permite igualar los colores de un clip original a los de otro ajustando el tono, la saturación y la luminosidad. Los cuentagotas de muestra toman muestras de sombras, medios tonos y resaltados de la muestra o del color que está tratando de hacer coincidir. Los cuentagotas de destino toman muestras de sombras, medios tonos y resaltados del clip que está tratando de ajustar.

El efecto Coincidencia de color tiene los siguientes ajustes:

Método Expresa el método por el cual se ajustan los colores incluyendo HSL, RGB o Curvas.

Véase también

“Coincidencia del color entre dos escenas” en la página 259

Efecto Desplazamiento de color

El efecto Desplazamiento de color modifica los píxeles de los canales rojo, verde y azul en la dirección y la cantidad especificadas. Utilice este efecto para crear un clip tridimensional para ver con gafas especiales (una lente roja y la otra azul) o para crear efectos de fantasma en color.



Para crear la sensación de que la imagen cae hacia atrás, mueva levemente el canal rojo hacia la izquierda. Para traer la imagen hacia adelante, mueva levemente el canal rojo hacia la derecha.

Efecto Transferencia de color

El efecto Transferencia de color convierte un clip a escala de grises, con la excepción de un único color especificado. Utilice el efecto Transferencia de color para resaltar una zona particular de un clip. Por ejemplo, en un clip de un partido de baloncesto, podría resaltarse la pelota seleccionando y preservando su color, mientras que el resto de la imagen se muestra en escala de grises. Observe, no obstante, que con el efecto Transferencia de color, se pueden aislar solamente colores, no objetos, dentro del clip.

Véase también

“Aislamiento de un único color con el efecto Transferencia de color” en la página 262

Efecto Reemplazo de color

El efecto Reemplazo de color cambia todas las variaciones de un color seleccionado por un color nuevo, manteniendo todos los niveles de gris. Al seleccionar este efecto y luego seleccionar los controles para crear un color diferente, puede modificar el color de un objeto en una imagen.

Véase también

“Sustitución de un color” en la página 260

Efecto Ecualizar

El efecto Ecualizar cambia los valores de los píxeles de una imagen para producir una distribución de componente de color o brillo más uniforme. Este efecto funciona de manera similar al comando Ecualizar de Adobe Photoshop. La ecualización puede llevarse a cabo utilizando los valores RGB o el componente de brillo. Los píxeles con valores de alfa 0 (totalmente transparente) no se tienen en cuenta, por lo que las capas de máscara se ecualizan basándose en el área de la máscara. Los ajustes de calidad de la capa no afectan a Ecualizar.

Ecualizar Especifica qué método de ecualización emplear:

- **RGB** Ecualiza la imagen en función de los componentes rojo, verde y azul.
- **Brillo** Ecualiza la imagen en función del brillo de cada píxel.
- **Estilo Photoshop** Ecualiza mediante la redistribución de los valores de brillo de los píxeles de una imagen para que representen de modo más parejo el rango completo de niveles de brillo.

Nivel de ecualización Indica cuánto hay que redistribuir los valores de brillo. Al 100%, los valores de píxeles se expanden lo más uniformemente posible, mientras que los porcentajes más bajos redistribuyen menos valores de píxeles.

Efecto Corrección de gamma

El efecto Corrección de gamma ilumina u oscurece un clip sin cambiar de forma significativa las sombras y los resaltados. Esto se logra cambiando los niveles de brillo de los medios tonos (los niveles de grises medios), al tiempo que se mantienen sin cambios las zonas oscuras y las iluminadas. El ajuste de gamma predeterminado es 1,0. En el cuadro de diálogo Ajustes del efecto, puede ajustarse la gama entre 0,1 y 2,8.

Efecto Mapa arbitrario de Photoshop

El efecto Mapa arbitrario de Photoshop aplica un archivo de mapa arbitrario de Photoshop a un clip. Un mapa arbitrario ajusta los niveles de brillo de una imagen y reasigna un intervalo de brillo especificado para oscurecer o aclarar los tonos. En el cuadro de diálogo Curvas de Photoshop, puede crear un archivo de mapa arbitrario para toda la imagen o para canales individuales.

***Nota:** El efecto Mapa arbitrario de Photoshop sólo tiene la finalidad de brindar compatibilidad con archivos que utilizan el efecto Mapa arbitrario creados en versiones anteriores de After Effects. De lo contrario, utilice el efecto Curvas.*


Al cargarlo en Adobe Premiere Pro, el mapa arbitrario especificado se aplica al clip o a uno o más canales del clip, en función de cómo se creara. Si no selecciona un mapa arbitrario, Adobe Premiere Pro aplica el mapa predeterminado (distribución lineal del brillo) a la capa.

Ajuste los controles siguientes del efecto Mapa arbitrario de Photoshop:

Fase Ciclos de un mapa arbitrario. Si se aumenta la fase, el mapa arbitrario se mueve hacia la derecha (como se observa en el cuadro de diálogo Curvas); si se reduce la fase, el mapa se desplaza hacia la izquierda.

Aplicar mapa de fases a alfa Aplica el mapa y la fase especificados al canal alfa del clip. Si el mapa especificado no incluye un canal alfa, Adobe Premiere Pro utiliza el mapa predeterminado (distribución lineal del brillo) para el canal alfa.

Aplicación de un mapa arbitrario de Photoshop

- 1 Aplique el efecto Mapa arbitrario de Photoshop a un clip de una secuencia.
- 2 En el panel Controles de efectos, haga clic en el icono Configuración , seleccione un archivo de mapa arbitrario en el cuadro de diálogo Abrir y luego haga clic en Abrir.

Si bien no puede importar archivos .acv al efecto Mapa arbitrario de Photoshop, puede convertir estos archivos en Photoshop para crear archivos compatibles con el efecto Curvas.

Conversión de archivos .acv para el efecto Mapa arbitrario de Photoshop

- 1 En el cuadro de diálogo Curvas de Photoshop, cargue el archivo .acv.
- 2 Haga clic en la herramienta Lápiz y luego guarde el archivo como archivo .amp.

Efecto Teñir

El efecto Matiz cambia la información de color de una imagen. Para cada píxel, el valor de iluminación especifica una fusión de dos colores. Asociar negro a y Asociar blanco a especifican a qué colores se asignan píxeles brillantes y oscuros. A los píxeles intermedios se les asigna valores intermedios. Nivel de tinción especifica la intensidad del efecto.

Efectos de incrustación

Efecto Ajuste Alfa

Utilice el efecto Ajuste Alpha en lugar del efecto Opacidad cuando necesite cambiar el orden de procesamiento predeterminado de los efectos fijos. Cambie el porcentaje de opacidad para crear niveles de transparencia.

Los siguientes valores del efecto Ajuste Alpha permiten interpretar el canal alfa del clip:

Omitir alfa Ignora el canal alfa del clip.

Invertir alfa Invierte las zonas de transparencia y opacidad del clip.

Efecto Clave de pantalla azul

El efecto Clave de pantalla azul convierte en transparentes todos los píxeles de la imagen que sean parecidos a una pantalla azul estándar.

Véase también

“Clave de pantalla azul y Clave de pantalla verde” en la página 342

Efecto Clave de cromacidad

El efecto Clave de croma elimina todos los píxeles de una imagen que se parezcan a un color clave especificado. Al eliminar un valor de color de un clip, ese color o esa gama de colores se vuelven transparentes para todo el clip. Controle la gama de colores transparentes mediante el ajuste del nivel de tolerancia. También puede calar los bordes de la parte transparente para crear una transición uniforme entre las zonas opacas y las transparentes.



efecto Clave de cromacidad

A. Imagen original B. Color azul eliminado C. Imagen en segunda pista D. Imagen compuesta final

Véase también

“Uso de la Clave de croma” en la página 341

Efecto Incrustación por croma

El efecto Incrustación por croma elimina todos los píxeles de una imagen que se parezcan a un color clave especificado. Este efecto sólo modifica el canal alfa de un clip.



Efecto Incrustación por croma Se combinan una pantalla azul no convencional (izquierda) y el fondo (centro) mediante el efecto Incrustación por croma (derecha).

Al eliminar un valor de color de un clip, ese color o esa gama de colores se vuelven transparentes para todo el clip. Controle la gama de colores transparentes mediante el ajuste del nivel de tolerancia. También puede calar los bordes de la parte transparente para crear una transición uniforme entre las zonas opacas y las transparentes.

Véase también

“Acerca de la Incrustación por croma” en la página 341

Efecto Clave de mate de diferencia

El efecto Clave de mate de diferencia crea transparencia al comparar un clip de origen con un clip diferente para, después, eliminar píxeles de la imagen de origen que coinciden tanto con la posición como con el color de la imagen diferente. Por lo general, se utiliza para eliminar un fondo estático situado detrás de un objeto en movimiento, que luego se coloca sobre un fondo diferente. A menudo, el clip diferente es simplemente un fotograma de metraje de fondo (antes de que el objeto en movimiento entrara en escena). Por este motivo, Clave de mate de diferencia resulta muy útil para escenas filmadas con una cámara fija.



Efecto Clave de mate de diferencia


A. Imagen original B. Imagen de fondo C. Imagen en segunda pista D. Imagen compuesta final

Véase también

“Acerca de la Clave de mate de diferencia” en la página 345

“Sustitución de un fondo estático detrás de objetos móviles” en la página 346

Efectos de anclaje mate (8 puntos, 4 puntos y 16 puntos)

Los tres efectos de anclaje mate ayudan a recortar porciones superfluas de una toma para poder ajustar y aplicar un efecto clave con mayor efectividad. Los mates se aplican con cuatro, ocho o dieciséis puntos de ajuste para obtener claves más detalladas. Una vez aplicado el efecto, haga clic en el icono Transformar  junto al nombre del efecto en el panel Controles de efectos. Esto muestra los controles de el anclaje mate en el monitor de programa. Para ajustar el mate, arrastre los controles del monitor de programa o arrastre los valores del panel Controles de efecto.

Véase también

“Enmascaramiento de objetos con anclaje mate” en la página 348

Efecto Clave de pantalla verde

El efecto Clave de pantalla verde elimina todos los píxeles de una imagen que se parezcan a una pantalla verde estándar, de forma que se vuelvan transparentes.

Véase también

“Clave de pantalla azul y Clave de pantalla verde” en la página 342

Efecto Clave de imagen mate

El efecto Clave de imagen mate elimina áreas de la imagen de un clip en función de los valores de luminancia de un clip de imagen estática, que sirve como mate. Las áreas transparentes revelan la imagen producida por los clips en pistas inferiores. Puede especificar cualquier clip de imagen estática del proyecto para que funcione como mate, no es necesario que forme parte de la secuencia. Para utilizar una imagen en movimiento como mate, utilice en cambio el efecto Clave de pista mate.

Véase también

“Uso de la Clave de imagen mate” en la página 344

“Composición de clips mediante canales alfa o valores de brillo” en la página 345

Efecto Incrustación por luminancia

El efecto Clave de luminancia elimina todas las regiones de un clip que tienen una luminancia o un brillo especificados. El ajuste de la calidad del clip no afecta al efecto Clave de luminancia.

Cuando el objeto a partir del cual se desea crear un mate tiene un valor de luminancia marcadamente diferente del fondo, se puede convertir el valor del fondo en transparente mediante su eliminación. Por ejemplo, si desea crear un mate para notas musicales sobre un fondo blanco, puede eliminar los valores más claros; las notas musicales oscuras serán la única área opaca.

Véase también

“Acerca de la Clave de luminancia” en la página 343

Efecto Clave de multiplicación

El efecto Clave de multiplicación multiplica los valores de colores de la imagen de un clip por el clip subyacente y divide el resultado por 255 (el valor de píxeles máximo de píxeles de 8 bits). El color que se obtiene nunca tiene más brillo que el original.

Véase también

“Clave de multiplicación y Clave de pantalla” en la página 344

Efecto Clave no roja

El efecto Clave no roja convierte en transparentes los píxeles del clip que no son rojos (azules o verdes).

Véase también

“Uso de la Clave no roja” en la página 343

Clave de diferencia RGB, efecto

El efecto Clave de diferencia RGB crea transparencia al eliminar píxeles de un color o de una gama de colores especificados. Para seleccionar un color clave, haga clic en la muestra de color o arrastre el cuentagotas hasta un color de la ventana Monitor.

Véase también

“Uso de la Clave de diferencia RGB” en la página 342

Efecto Quitar mate

El efecto Quitar mate elimina los rebordes de color de los clips que se premultiplican por un color. Es útil al combinar canales alfa con texturas de relleno de archivos independientes. Si importa metraje de un canal alfa premultiplicado, o si crea canales alfa con After Effects, quizás necesite eliminar los halos de una imagen. Los halos son el resultado de un gran contraste entre el color de la imagen y el color de fondo (o mate). Si elimina o cambia el color del mate podrá hacer desaparecer los halos.

Utilice Color de fondo para indicar el nuevo color de fondo cuando quiera cambiar el color de un mate.

Efecto Clave de pantalla

El efecto Clave de pantalla multiplica los valores inversos de brillo de los colores del clip por los de la imagen producidos por clips de pistas inferiores. El color que se obtiene nunca es más oscuro que el original. Utilizar la opción Pantalla es similar a la técnica tradicional de superponer dos negativos de película diferentes e imprimir el resultado.

Véase también

“Clave de multiplicación y Clave de pantalla” en la página 344

Efecto Clave de pista mate

El efecto Clave de pista mate crea zonas transparentes en un clip que corresponden a los niveles de iluminación de otro clip. Las zonas transparentes muestran la imagen producida por clips en pistas inferiores. Excluya el clip mate de la salida seleccionando el clic y eligiendo Clip > Habilitar.

Véase también

“Uso de la Clave de máscara de pista” en la página 346

“Creación de transparencia en un clip superpuesto” en la página 347

Efectos Ruido

Efecto Mediana

El efecto Mediana sustituye cada píxel por el valor mediano de píxel de los píxeles colindantes dentro de un radio determinado. A valores bajos, este efecto reduce el ruido. A valores más altos, este efecto confiere al clip un efecto de pintura.

El efecto Mediana tiene los siguientes ajustes:

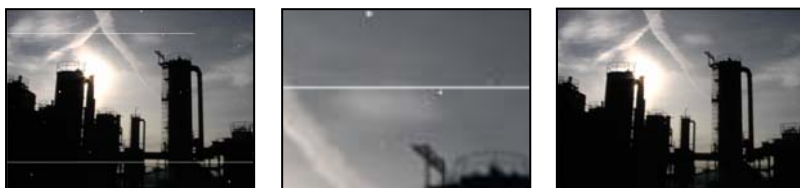
Radio Especifica cuántos píxeles deben examinarse para el efecto Mediana. Por ejemplo, cuando Radio se define en 1, el efecto Mediana se realizará en los ocho píxeles circundantes que se encuentran a un píxel del píxel central.

Ejecutar en canal alfa Aplica el efecto al canal alfa del clip.

Efectos de Ruido y Granulado

Efecto Polvo y rascaduras

El efecto Polvo y rascaduras reduce el ruido cambiando los píxeles diferentes. Para conseguir un equilibrio entre el enfoque de la imagen y la ocultación de defectos, pruebe con distintas combinaciones de ajustes de radio y umbral. Con los ajustes de la calidad de Polvo y rascaduras se consiguen los mismos resultados.



Efecto Polvo y rascaduras: imagen original con rascaduras (izquierda), vista ampliada de las rascaduras (centro) y rascaduras eliminadas con pérdida de claridad (derecha)

Aplicación del efecto Polvo y rascaduras

- 1 Seleccione un clip en el panel Línea de tiempo.
 - 2 Desde la bandeja Ruido y granulado de la bandeja Efectos de vídeo del panel Efectos, aplique el efecto Polvo y rascaduras mediante uno de los siguientes procedimientos:
 - Arrastre el efecto hasta el área de Efectos de vídeo del panel Controles de efectos.
 - Arrastre el efecto hasta el clip del panel Línea de tiempo.
 - 3 En el panel Controles de efectos, haga clic sobre el triángulo para expandir las opciones del efecto Polvo y rascaduras.
 - 4 Arrastre el control deslizante Radio hacia la derecha o introduzca un valor de campo entre 0 y 255 píxeles. (El radio determina hasta dónde el filtro realiza una búsqueda de diferencias entre píxeles. El ajuste del radio hace que la imagen se desenfoque. Deténgase en el valor menor que elimine los defectos.)
 - 5 Arrastre el control deslizante Umbral hacia la izquierda hasta 0 para desactivar el valor, de modo que puedan examinarse todos los píxeles de la selección o la imagen. (El umbral determina cuán diferentes deben ser los valores de píxeles antes de eliminarlos.)
- Nota:** El control deslizante Umbral proporciona un mayor control para los valores entre 0 y 128, el intervalo más común para las imágenes, que los valores entre 128 y 255.
- 6 Aumente el umbral gradualmente introduciendo un valor o arrastrando el control deslizante hasta el valor más alto posible que elimine los defectos.
 - 7 Seleccione la casilla de verificación Ejecutar en canal alfa para aplicar el filtro al canal alfa.

Efecto Ruido alfa

El efecto Ruido alfa agrega ruido uniforme o al cuadrado al canal alfa de un clip de origen.



Efecto Ruido alfa: imagen de pista de vídeo original (izquierda), Alfa original definido en Fijo (centro) y Ruido alfa combinado con Desenfoque de dirección (derecha).

Ajuste los controles siguientes del efecto Ruido alfa:

Ruido Determina el tipo de ruido que emplea el efecto. Aleatorio único crea niveles iguales de ruido blanco y negro. Aleatorio al cuadrado crea un ruido de alto contraste. Animación uniforme crea ruido animado, y Animación al cuadrado crea un contraste animado.

Cantidad Especifica la cantidad de ruido que se agrega al clip.

Alfa original Especifica cómo aplicar ruido al canal alfa de un clip:

- **Agregar** Produce cantidades iguales de ruido en las zonas de transparencia y opacidad del clip.
- **Fijo** Produce ruido sólo en las zonas de opacidad.

- **Escala** Aumenta el nivel de ruido proporcionalmente al nivel de opacidad y no produce ningún ruido en áreas con 100% de transparencia.

- **Bordes** Produce ruido sólo en zonas parcialmente transparentes, como el borde del canal alfa.

Desbordamiento Determina cómo el efecto reasigna valores que sobrepasan el intervalo de escala de grises de 0-255.

- **Clip** Muestra los valores sobre 255 como opacos, y los valores por debajo de 0 como transparentes.

- **Volver a ajustar** Fuerza a los valores a volver al rango entre 0 y 255, creando detalles sutiles. Por ejemplo, un valor de 256 se vuelve a ajustar a 254, y un valor de -1 se ajusta de nuevo a 1.

- **Ajustar** Fuerza a los valores a volver al rango entre 0 y 255, iniciando los valores por encima de 255 con valores de color bajos e iniciando los valores por debajo de 0 con valores de color altos. Por ejemplo, un valor de 256 se ajusta a 0, uno de 257 se ajusta a 1 y uno de 258 a 2. Contrariamente, un valor de -1 se ajusta a 255, uno de -2 se ajusta a 254 y uno de -3 a 253.

Raíz aleatoria Determina un valor aleatorio para un ruido. Este control se activa sólo si elige Aleatorio uniforme o Aleatorio al cuadrado.



Para producir un ruido con parpadeos, anime el control Raíz aleatoria. Para crear un ruido animado de forma uniforme, anime el valor Fase de ruido.

Fase del ruido Determina la ubicación de un ruido. Este control se activa sólo si selecciona Animación uniforme o Animación al cuadrado en el menú emergente Ruido.

Opciones de ruido (animación) Determina la forma en la que se anima un ruido.

- **Ciclo de ruido** Produce un ciclo de ruido que se ejecuta una vez en el tiempo especificado.

- **Ciclo (en revoluciones)** Especifica la cantidad de revoluciones de la Fase del ruido por las que pasa el ruido antes de repetirse. (Sólo disponible cuando está seleccionado Ciclo de ruido.)

Modifique los tiempos de los fotogramas clave de Fase de ruido para ajustar la velocidad de los ciclos de Fase de ruido.

Véase también

“Acerca de los fotogramas clave” en la página 219

Efectos Ruido HLS y Ruido HLS automáticos

El efecto Ruido HLS genera ruido estático en clips que utilizan metraje de origen estático o en movimiento. El efecto Ruido HLS automático crea ruido animado automáticamente. Ambos efectos ofrecen diferentes tipos de ruido que se puede agregar al tono, la saturación o la luminosidad de un clip. Los controles para estos efectos son los mismos excepto para el control final que determina la animación de un ruido.



Efecto Ruido HLS: pista de la imagen original (izquierda), Ruido HLS (centro) y Ruido HLS aplicado dos veces con unos valores de Saturación bajos (derecha).

Ajuste los controles siguientes para el efecto Ruido HLS o el efecto Ruido HLS automático:

Ruido Determina el tipo de ruido que se agrega al efecto. Uniforme produce un ruido de píxeles distribuido uniformemente. Cuadrado produce un ruido disperso y de alto contraste que se distribuye de forma aleatoria. Granulado produce un ruido con apariencia granulada que es útil para simular una película.

Tono Especifica el nivel de ruido de color que el efecto genera, en proporción a los valores de tono del clip.

Luminosidad Especifica el nivel de ruido en escala de grises que el efecto genera, en proporción a los valores de luminancia del clip.

Saturación Especifica el nivel de ruido de color y escala de grises que el efecto genera, en proporción a los valores de saturación del clip.

Tamaño del granulado Este control se activa sólo cuando elige Granulado en el menú emergente Ruido.

Fase de ruido (sólo Ruido HLS) Determina el valor de la raíz aleatoria para el ruido. Cuando defina fotogramas clave para Fase de ruido, el efecto se reproduce en ciclo a través de las fases para crear un ruido animado. Unas diferencias de valor mayores entre fotogramas clave aumentan la velocidad de la animación del ruido.

Velocidad de animación del ruido (sólo Ruido HLS automático) Determina la velocidad de la animación del ruido. Para aumentar la velocidad con la cambia el efecto del ruido, defina un valor más alto. Para un cambio de ruido más lento, defina un valor más bajo. Para acelerar o decelerar la velocidad del ruido, defina fotogramas clave para este control.

Véase también

“Acerca de los fotogramas clave” en la página 219

Efectos de perspectiva

Efecto 3D básico

El efecto 3D básico manipula un clip en un espacio tridimensional imaginario. Puede girar la imagen alrededor de ejes verticales y horizontales y acercarla y alejarla de usted. Con 3D básico, también puede crear un resaltado especular para dar la apariencia de reflejo de luz en una superficie girada. La fuente de luz para el resaltado especular está siempre arriba, por detrás, y a la izquierda del visor. Como la luz viene desde arriba, la imagen debe estar inclinada hacia atrás para ver el reflejo. Los resaltes especulares mejoran el realismo de la apariencia tridimensional.



3D básico, efecto: Girar (izquierda), Girar e inclinar (centro) y Girar, inclinar y distancia (derecha)

El efecto 3D básico tiene los ajustes siguientes:

Girar Controla el giro horizontal (giro alrededor de un eje vertical). Puede girar más de 90° para ver la parte posterior de la imagen, que es el reflejo de la parte delantera.

Inclinar Controla el giro vertical (giro alrededor de un eje horizontal).

Distancia respecto a la imagen Expresa la distancia entre la imagen y el visor. Si la distancia es mayor, la imagen se aleja.

Resaltado especular Agrega un destello de luz que se refleja en la superficie de la imagen girada, como si se aplicara la luz de un retroproyector sobre la superficie. Si Previsualización del dibujo en estructura metálica está habilitado, el resaltado especular se indica con un signo positivo (+) rojo si no es visible en el clip (el centro del resaltado no se cruza con el clip) y un signo positivo (+) verde, si el resaltado es visible. Debe obtener una vista previa antes de que el efecto Resalte especular sea visible en el Monitor de programa.

Vista previa Dibuja una silueta de estructura de alambre de la imagen tridimensional. Dado que manipular una imagen en un espacio tridimensional puede resultar una tarea muy laboriosa, la estructura de alambre se procesa rápidamente para que pueda manipular los controles y obtener la rotación que desee. Deseleccione el control Vista previa cuando acabe de manipular la imagen en estructura de alambre para ver el resultado final.

Efecto Biselar alfa

El efecto Biselar alfa agrega un borde biselado y luces a los límites de alfa de una imagen, con lo que se suele aportar una apariencia tridimensional a los elementos bidimensionales. (Si el clip no tiene canal alfa o éste es totalmente opaco, el efecto se aplica a los bordes del clip.) El borde creado con este efecto es algo más difuso que el que se crea con el efecto Bordes biselados. Este efecto funciona bien con texto que contenga un canal alfa.

Efecto Bordes biselados

El efecto Bordes biselados da un aspecto tridimensional iluminado y biselado a los bordes de una imagen. Los lugares de los bordes se determinan mediante el canal alfa de la imagen de origen. A diferencia de Biselar alfa, los bordes creados con este efecto son siempre rectangulares, por lo que las imágenes con canales alfa no rectangulares no consiguen el aspecto apropiado. Todos los bordes tendrán el mismo grosor.

Efecto Sombra paralela

El efecto Sombra paralela agrega una sombra detrás del clip. La forma de la Sombra paralela viene determinada por el canal alfa del clip. A diferencia de la mayoría de los efectos, Sombra paralela puede crear una sombra que sobresale por los límites del clip (las dimensiones del clip de origen).

Puesto que Sombra paralela utiliza el canal alfa, funciona bien con archivos de material de archivo de 32 bits para programas de dibujo y de procesamiento de imágenes tridimensionales que admitan el canal alfa.

Nota: Como Sombra paralela funciona mejor cuando es el último efecto procesado, aplíquelo después de todos los demás efectos. Se puede crear una sombra de aspecto más realista en clips animados aplicando y animando el efecto Movimiento o 3D básico antes de aplicar Sombra paralela, en lugar de animar el efecto Movimiento fijo, ya que los efectos Fijos se obtienen después de los efectos Estándar.

Efecto Sombra radial

El efecto Sombra radial crea una sombra a partir de una fuente de luz puntual sobre el clip al que se aplica, en lugar de a partir de una fuente de luz difusa (como en el efecto Sombra paralela). La sombra se proyecta desde el canal alfa del clip de origen, con lo que se permite que el color de ese clip influya en el color de la sombra cuando la luz atraviesa áreas semitransparentes. Puede utilizar este efecto para hacer que parezca que una capa 3D proyecta una sombra sobre una capa 2D.



Efecto Sombra radial: imagen original (izquierda), con el efecto Sombra radial aplicado una vez (centro) y con el efecto Sombra radial aplicado dos veces (derecha)

Ajuste los controles siguientes del efecto Sombra radial:

Color de la sombra Especifica el color de la sombra.

Nota: El color o colores del clip puede(n) anular el Color de sombra si se elige Bordes de cristal en la opción Procesar.

Opacidad Especifica la transparencia de la sombra.

Origen de la luz Indica el punto desde el que se proyecta la luz por encima del clip para crear la sombra.



Copie y pegue fotogramas clave de posición desde otro punto de control del efecto (por ejemplo, Destello de lente) para crear rápidamente una sombra que concuerde con otra fuente de luz del efecto.

Distancia de proyección Indica la distancia de la superficie en la que cae la sombra desde el clip y el origen de la luz. Este valor afecta al tamaño de la sombra. De manera predeterminada, la distancia entre el origen de la luz y el clip permanece

fijo. Así pues, utilice el control Distancia de proyección para acercar o alejar el fondo al origen de la luz, ampliando o disminuyendo la sombra respectivamente.

Suavizado Especifica el suavizado o el enfoque de los bordes de la sombra.

Procesar Especifica el tipo de sombra que creará el efecto.

- **Normal** Crea una sombra basada en los valores Color de sombra y Opacidad, independientemente de los píxeles semitransparentes del clip original. (Si se elige Normal, el control Influencia del color está deshabilitado).
- **Borde de cristal** Crea una sombra de color basada en el color y en la opacidad del clip original. Si hay píxeles semitransparentes en el clip de origen, la sombra utiliza el color y la transparencia del mismo. Esto crea la apariencia, por ejemplo, del sol brillando a través de una vidriera.

Cuanto más transparentes son los píxeles del clip original, más se ajusta el color de la sombra a los colores del clip original. El valor Color de sombra tiene mayor influencia sobre las áreas menos transparentes del clip de origen. Si no hay píxeles semitransparentes en el clip de origen, Borde de cristal casi no afecta al clip.

***Nota:** Los bordes suavizados producen colores en un borde de la sombra al elegir Borde de cristal, aunque el clip de origen sea completamente opaco. Los colores originales del clip brillan a través de esos bordes suavizados, mientras que Color de sombra rellena el centro de la sombra.*

Influencia del color Indica la cantidad de valores de color del clip de origen que aparece en la sombra. Con un valor del 100%, la sombra asume el color de cualquier píxel semitransparente del clip. Si ese clip no contiene píxeles semitransparentes, Influencia del color no tiene efecto, o muy poco, y el valor Color de sombra determina el color de la misma. La reducción del valor de Influencia de color fusiona los colores de la capa original en la sombra con el color elegido en Color de sombra. El aumento de la Influencia de color reduce la influencia de Color de sombra.

Anime la Influencia del color para reducir o aumentar la fusión de los colores del clip de origen con el Color de sombra con el tiempo.

Sólo sombra Indica si el clip original es visible. Si esta casilla está seleccionada, el clip original aparece por encima de la sombra. Si no está marcada, sólo aparecerá la sombra.

Cambiar el tamaño de la capa Indica si el efecto considera al cuadro limitador del clip original como borde del clip. Si esta casilla está seleccionada, la sombra puede exceder los límites del clip. Si esta casilla no está seleccionada, cualquier área de la sombra que se encuentre fuera del cuadro delimitador del clip original se recorta por los límites del clip original. Esta opción no es útil para sombras que sobrepasen los límites de la composición.

Efectos Pixelar

Efecto Pinceladas

El efecto Pinceladas agrupa los píxeles de valores de color similares en celdas para obtener un efecto de pintado. No se puede aplicar este efecto a fotogramas clave.

Efectos Procesar

Efecto Degradado de 4 colores

Este efecto produce un degradado de cuatro colores. Cada color está controlado por entre uno y cuatro puntos de efecto individuales, que se pueden animar. Este efecto se utiliza para crear fondos en color, mezclar paletas de color y generar degradados de color.



Efecto Degradado de 4 colores: imágenes originales (izquierda) y con variaciones aplicadas del efecto Degradación de 4 colores (centro y derecha)

Ajuste los controles siguientes del efecto Degradación de 4 colores:

Puntos Ajusta la posición de cada color del degradado de 4 colores, basándose en los valores de las x y de las y.

Colores Determina los valores de colores RGB para cada uno de los cuatro puntos. Color 1 determina el color del Punto 1, Color 2 determina el color del Punto 2, y así sucesivamente.

Fusionar Determina la fusión de la degradación. La degradación se compone en realidad de cuatro círculos, donde cada uno de fusiona con otro como resultado del cálculo entre el radio de un círculo y el de los otros círculos de alrededor. La cantidad de fusión depende de la ubicación de los puntos del efecto.

Variación Indica la cantidad de “variación” (ruido) del degradado cuando se aplica fusión. Variación emplea un tipo de ruido controlado para cambiar valores de píxeles en la degradación, con el fin de reducir la aparición de bandas. El ruido de la variación afecta sólo a aquellas áreas en las que podrían aparecer bandas.

Opacidad Determina la transparencia de la degradación. Cuanto más bajo sea el valor, más transparente será la degradación. El valor de opacidad original de la capa de origen representa una opacidad del 100% en el efecto.

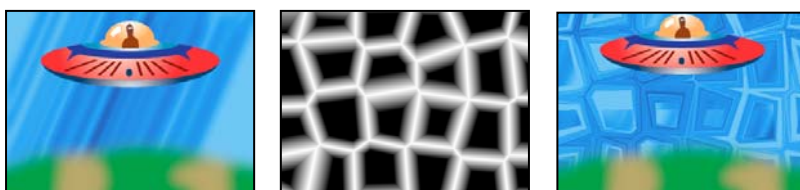
Modo de fusión Determina el modo en el que los colores de la degradación interactúan con los colores de la capa original. Estos modos de fusión son idénticos a los del panel Modos línea de tiempo.

Efecto Patrón de celdas

El efecto Patrón de celdas genera patrones celulares basándose en el ruido celular. Utilícelo para crear texturas de fondo y patrones estáticos o en movimiento. Los patrones pueden utilizarse a su vez como mates texturizados, como mapas de transición o como origen para mapas de desplazamiento.

Ajuste los controles siguientes del efecto Patrón de celdas:

Motivo de celdas Seleccione un patrón del menú. “HQ” indica que se trata de patrones de mayor definición que sus homólogos sin marcar. Cristales mixtos está disponible sólo como una opción de alta calidad. Los patrones aparecen dibujados de la forma siguiente:



Efecto Motivo de celdas: imagen original (izquierda), el efecto Motivo de celdas crea un mapa de desplazamiento (centro) y mapa de desplazamiento utilizado con el efecto Mapa de desplazamiento (derecha).

Nota: La opción Placas estáticas es idéntica en apariencia a la opción Placas. No obstante, cuando evoluciona, las placas estáticas conservan un valor de luminosidad uniforme, mientras que las placas cambian la luminosidad del patrón de las celdas.

Invertir Invierte el patrón de las celdas. Las zonas en negro se vuelven blancas, y las zonas en blanco, negras.

Contraste Indica el contraste de la imagen del motivo de celdas cuando se utiliza el motivo Burbujas, Cristal, Acolchado, Cristales mixtos o Tubular. El control determina el enfoque de las opciones Placa o Cristalizar.

Nota: El contraste del clip se ve afectado por la opción elegida en el menú Desbordamiento.

Desbordamiento Determina el método usado para reasignar valores que se escapen del intervalo de escala de grises de 0–255. Desbordamiento no estará disponible cuando se seleccionen patrones de celda basados en el enfoque.

- **Clip** Califica a los valores superiores a 255 como blanco puro y a los que se encuentran por debajo de 0 como negro puro. El nivel de Contraste controla qué parte de la imagen sobrepasa este intervalo; los niveles de contraste mayores dan como resultado una imagen principalmente en negro o en blanco, con menos grises. Por lo tanto, aparecen menos detalles celulares tenues en ajustes de mayor contraste.

- **Fijación suave** Reasigna los valores de escala de grises para que estén comprendidos en el rango 0–255. Como resultado, se reduce el contraste; las celdas son principalmente grises con muy pocas zonas de negro o blanco puros.

- **Volver a ajustar** Modifica los valores de desbordamiento al rango 0–255 volviendo a “doblar” los valores en la otra dirección. Por ejemplo, si el valor máximo permitido es 255 y el valor real es 285 (255 + 30), el valor resultante será 225 (255 - 30). Como resultado, aparecen detalles sutiles más definidos si Contraste está ajustado por encima de 100.

Dispersión Especifica cómo se dibuja el patrón aleatoriamente, lo que ajusta el ángulo de las celdas con respecto a las otras. Los valores más bajos dan como resultado patrones de celdas con aspecto de cuadrícula o más uniformes.

Tamaño Define el tamaño de las formas de celda. El tamaño predeterminado es 60.

Desplazamiento Indica la parte del motivo de celda visible en el Monitor de programa. Este control resulta útil al animar el motivo de celdas por los límites del clip.

Opciones de mosaico Seleccione una de las opciones siguientes para controlar el mosaico:

- **Activar mosaico** Presenta los motivos de celdas en forma de azulejos perfectos. La forma y el número de mosaicos está determinado por los valores Celdas horizontales y Celdas verticales.

- **Celdas horizontales y Celdas verticales** especifican el número de celdas horizontales o verticales de un mosaico.

***Nota:** Para determinar el tamaño de los mosaicos, utilice los cálculos siguientes: ancho de mosaico = Celdas horizontales x Tamaño; alto de mosaico = Celdas verticales x Tamaño. Por ejemplo, para crear un mosaico de tamaño 256x256 píxeles, ajuste Tamaño, Celdas horizontales y Celdas verticales a 16.*

Evolución Crea cambios sutiles en la forma del patrón de celdas. Cuando se anima este control, se obtienen cambios uniformes con el tiempo en la forma de las celdas. Defina fotogramas clave para Evolución, para determinar el grado de "evolución" de las formas de las celdas durante el periodo de tiempo permitido entre fotogramas clave. Cuantas más revoluciones se realicen en un periodo de tiempo determinado, más rápidamente cambia la forma de la celda. Los valores más altos de Evolución pueden dar como resultado menos cambios de suavizado en la forma de las celdas.

***Nota:** Aunque el valor de Evolución esté definido en unidades llamadas "revoluciones", es importante darse cuenta de que las revoluciones son progresivas. El estado Evolución continua progresando infinitamente con cada nuevo valor. Utilice Evolución del ciclo (en Opciones de evolución) para devolver los ajustes de Evolución a su estado original con cada revolución.*

Opciones de evolución Debido a la complejidad de las formas de las celdas que generan el patrón de celdas, el tiempo de procesamiento puede ser muy largo. Por esta razón, Opciones de evolución ofrece controles que procesan el efecto en un ciclo más corto y lo reproducen en bucle mientras dure el proyecto. Utilice los controles siguientes para crear un segmento de bucle progresivo y uniforme.

- **Evolución del ciclo** Crea un bucle que hace que el estado Evolución regrese a su punto de inicio.

- **Ciclo (en revoluciones)** Disponible si se selecciona Evolución del ciclo. Ciclo especifica el número de revoluciones (del ajuste Evolución) que el patrón de celdas realiza en ciclo antes de repetirse. Por ejemplo, si indica que la evolución ocurra cada cinco revoluciones y define que el valor de Ciclo es 2, la evolución se repetirá dos veces. La temporización o la velocidad de estos ciclos de Evolución viene determinada por el tiempo permitido entre fotogramas clave de Evolución. (El control Ciclo sólo afecta al estado del motivo de celdas, no a la geometría ni a otros controles. Por ejemplo, dos estados idénticos del motivo de celdas no parecen iguales si se visualizan con ajustes de Tamaño o Desplazamiento distintos).

- **Raíz aleatoria** Indica un único valor aleatorio a partir del cual se genera el motivo. La animación de este control da como resultado parpadeos desde un conjunto de formas de celda a otro del mismo tipo de patrón de celda. Utilice el control Evolución para obtener una transición más uniforme del patrón de celdas.

Nota: Cree nuevas animaciones del patrón de celdas reutilizando los ciclos de Evolución creados anteriormente y cambiando sólo el valor de Raíz aleatoria. Al escribir un nuevo valor de Raíz aleatoria, se cambia el patrón de celdas sin alterar la animación de evolución.

Efecto Tablero de ajedrez

El efecto Tablero de ajedrez crea un patrón de tablero de ajedrez.



Un color que coincida produce un efecto Tablero de ajedrez sutil (centro); el uso de rojo con unos ajustes altos de Ancho y bajos de Alto (derecha) genera un efecto rayado.

Ajuste los controles siguientes del efecto Tablero de ajedrez:

Anclaje Determina el punto de origen, o punto de anclaje, del patrón Tablero de ajedrez. Cuando se mueve el punto de anclaje, se desplaza el patrón.

Tamaño desde Determina la forma en que el efecto define el tamaño de los cuadrados. Seleccione una de las opciones siguientes del menú:

- **Punto del borde** Indica que la relación espacial entre los controles Punto del borde y Punto de anclaje determina el tamaño del tablero de ajedrez.
- **Ancho del control deslizante** Indica que el valor Ancho determina el tamaño y la forma del motivo tablero de ajedrez. La forma de damero individual se mantiene cuadrada debido a que el valor de Ancho determina tanto el alto como el ancho de los cuadros.
- **Ancho y altura de los controladores deslizantes** Indica que los valores de Ancho y alto determina el tamaño y la forma del motivo tablero de ajedrez. Seleccione esta opción para definir el ancho y la altura de las formas de damero por separado.

Esquina Especifica la relación espacial entre el punto de esquina y el punto de anclaje. El efecto utiliza la posición de estos dos puntos para definir el tamaño del patrón de tablero de ajedrez si selecciona Punto de esquina en el menú Tamaño desde.

Ancho Especifica el ancho horizontal del patrón de tablero de ajedrez. Si selecciona Ancho del regulador en el menú Tamaño desde, este valor determinará tanto el ancho como el alto del patrón de tablero de ajedrez. Si elige Ancho y altura de los controles deslizantes en el menú Tamaño desde, ese valor determina el ancho solamente.

Alto Determina la altura de los cuadrados del tablero de ajedrez cuando elige Ancho y altura de los controles deslizantes en el menú Tamaño desde.

Pluma Define el tamaño del calado del borde del patrón de tablero de ajedrez. Expanda este control para mostrar el Ancho y alto de los reguladores (MS Windows) o Anchura y altura de los reguladores (Mac OS). Defina los valores de Ancho y Alto (MS Windows) o Anchura y Altura (Mac OS) por separado, o ajústelos al mismo valor para un calado uniforme.

Color Determina el color de un conjunto de cuadrados del tablero de ajedrez. El otro conjunto de cuadrados siempre es transparente.

Opacidad Determina la transparencia del patrón de tablero de ajedrez.

Modo de fusión Determina el modo de fusión que utiliza el efecto para crear una interacción entre el patrón de tablero de ajedrez y la capa original. El modo predeterminado Ninguno presenta el motivo tablero de ajedrez solamente.

Efecto Círculo

El efecto Círculo crea un círculo o un anillo sólido personalizable.



Efecto Círculo: imagen original (izquierda), círculo sin borde (centro) y círculo especificando un borde para Grosor y calado Radio (derecha)

Ajuste los controles siguientes del efecto Círculo:

Centro Determina el punto central del círculo.

Radio Precisa el tamaño del radio, en píxeles. (Si define un radio mayor que el clip de origen original, es posible que una parte o todo el borde del círculo se sitúe fuera del fotograma de composición, dependiendo de la ubicación del punto central del círculo).

Borde Especifica la forma y el trato del borde del círculo. Dependiendo de la opción, el control deslizante cambia su nombre para que se corresponda con la opción. Seleccione una de las opciones siguientes del menú, y utilice el control deslizante para ajustarla:

- **ninguno** Crea un círculo sólido.
- **Radio del borde** Crea un anillo. Los diferentes valores definidos para este control y Radio determinan el ancho del anillo.
- **Grosor** Crea un anillo con un grosor específico. El control deslizante correspondiente mide el grosor del anillo en píxeles.
- **Grosor * Radio** Crea un anillo que utiliza el valor Radio para determinar el valor Grosor. Según incremente el valor de Radio del anillo, se incrementará proporcionalmente el valor de Grosor.
- **Grosor y Calado *Radio** Crea un anillo que utiliza el valor de Radio para determinar los valores de Grosor y de Calado. Según incremente el valor de Radio, se escalarán proporcionalmente los valores de Grosor y de Calado.

Pluma Indica el nivel de calado aplicado al borde del círculo. Cuando se aumenta este valor, se suavizan los bordes del círculo y lo fusionan con lo que aparezca detrás. Si se reduce este valor, se enfocan los bordes del círculo.

***Nota:** Calar borde interior se desactiva cuando Borde está ajustado en Ninguno, ya que un círculo sólido no tiene borde interior.*

Invertir círculo Si está seleccionada esta casilla, se indica que el mate del círculo está invertido.

Color Determina el color de relleno del círculo.

Opacidad Determina la transparencia del círculo.

Modo de fusión Indica el modo de fusión que utiliza el efecto para combinar el círculo y el clip original. Ninguno muestra solamente el círculo, sin el clip original.

Efecto Elipse

Este efecto dibuja una elipse basada en las dimensiones indicadas en el panel Controles de efectos. Además del ancho y del alto, puede definir el grosor, el suavizado y el color de la elipse.

Ancho y Altura Los controles indican el ancho y el alto de la elipse en píxeles. Intervalo de valores entre 0 y 2000 píxeles.

Grosor Indica el grosor del arco que forma la elipse. Intervalo de valores entre 0 y 1.000 píxeles.

Suavizado Indica la suavidad o el grado de desenfoque del arco de la elipse.



Efecto Elipse: imagen original (izquierda), elipse aplicado una vez al fondo (centro) y aplicado después varias veces (derecha).

Efecto Relleno de cuentagotas

Este efecto aplica un color de muestra al clip de origen. Resulta de gran utilidad para seleccionar rápidamente un color de un punto de muestra del clip de origen o para obtener un valor cromático de un clip y utilizar modos de fusión para aplicar ese color a un segundo clip.



Efecto Cuentagotas: imagen original (izquierda) y con diferentes muestras de color aplicadas (centro y derecha)

Ajuste los controles siguientes del efecto Relleno de cuentagotas:

Punto de muestra Especifica los colores del píxel muestreado.

Radio de muestra Define el tamaño del área de muestra.

Colores de píxeles promedios Determina qué valores de color muestrea el efecto dentro del área definida por el punto y el radio de muestra.

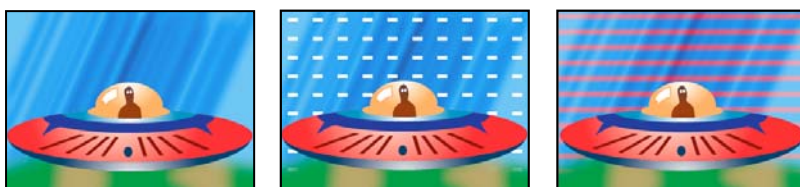
- **Omitir vacíos** Obtiene muestras de los valores cromáticos RGB promedios, sin incluir los de los píxeles transparentes.
- **Todo** Obtiene muestras de los valores cromáticos RGB promedios, incluidos los de los píxeles transparentes.
- **Todos los premultiplicados** Obtiene muestras de todos los valores cromáticos RGB promedios, premultiplicados con el canal alfa.
- **Alfa incluido** Obtiene muestras del promedio de todos los valores cromáticos RGB y de canal alfa. Esto da como resultado que el color muestreado contenga además la transparencia media de los píxeles muestreados.

Mantener alfa original Cuando se selecciona, el efecto mantiene el canal alfa del clip original. Si selecciona Incluir alfa en el menú Colores de píxeles promedios, el alfa original se diseñará sobre el color muestreado.

Fusionar con original Indica la cantidad de fusión entre el nuevo color sólido y el clip original.

Efecto Cuadrícula

Utilice el efecto Cuadrícula para crear una cuadrícula personalizable. Procese esta cuadrícula con un color mate o como una máscara del canal alfa del clip de origen. Este efecto es bueno para generar elementos de diseño y mates en los que pueden aplicarse otros efectos.



Efecto Cuadrícula: imagen original (izquierda) y con variaciones aplicadas del efecto Cuadrícula (centro y derecha)

Ajuste los controles siguientes para Cuadrícula:

Anclaje Indica el punto de origen de la Cuadrícula, basándose en las coordenadas x e y.

Tamaño desde Determina el tamaño de la cuadrícula. Cada opción permite los controles de efectos correspondientes:

- **Punto del borde** Determina la relación espacial entre los controles Punto del borde y Punto de anclaje.
- **Ancho del control deslizante** Determina el valor establecido para el control Ancho. Las celdas de la Cuadrícula serán cuadradas, ya que el valor Ancho se utiliza para determinar el ancho y el alto.

- **Ancho y altura de los controladores deslizantes** Determina los valores definidos para los controles Ancho y Altura. Utilice esta opción para definir independientemente el ancho y el alto de las Celdas de cuadrícula.

Esquina Determina el tamaño de las celdas de la cuadrícula, basándose en la relación espacial entre el Punto de esquina y el Punto de anclaje.

Ancho Especifica el ancho horizontal de las celdas de la cuadrícula. Si elige Ancho del control deslizante del menú Tamaño desde, este valor determina el ancho y el alto de las celdas de la cuadrícula. Si elige Ancho y altura de los controles deslizantes del menú Tamaño desde, este valor determina el ancho solamente.

Alto Especifica el alto de las celdas de la Cuadrícula cuando elige Ancho y altura de los controles deslizantes del menú Tamaño desde.

Borde Determina el grosor del borde de la cuadrícula. Un valor 0 de Borde provoca la desaparición de la cuadrícula.

***Nota:** El suavizado de los bordes de la cuadrícula puede provocar que el grosor visible varíe en un píxel.*

Pluma Especifica el suavizado de la cuadrícula. Se puede definir el Ancho y la Altura por separado, o bien definir ambos con el mismo valor para obtener una pluma uniforme en todos los bordes. El valor máximo para el ancho es de 400 píxeles; el valor máximo para la altura, 400 píxeles.

Invertir cuadrícula Invierte las zonas transparentes y opacas de la cuadrícula.

Color Define los valores de color RGB de la cuadrícula.

Opacidad Determina la opacidad de la cuadrícula.

Modo de fusión Define la forma en que la cuadrícula interactúa con la capa original. Estos modos de fusión son idénticos a los del panel Modos línea de tiempo.

Efecto Destello de lente

El efecto Destello de lente simula la refracción provocada por el resplandor de una luz brillante en la lente de la cámara.

El efecto Destello de lente tiene los ajustes siguientes:

Brillo Define el porcentaje de brillo. Los valores pueden oscilar entre 10% y 300%.

Centro del destello Indica un lugar para el centro del destello.

Tipo de lente Selecciona el tipo de lente que desea simular.

Efecto Relámpago

Este efecto crea relámpagos y otros efectos eléctricos, incluida una apariencia de escalera de Jacob (como en las películas de terror) entre dos puntos específicos de la imagen de un clip. El efecto Relámpago se anima automáticamente sin fotogramas clave en un intervalo de tiempo del clip.

El efecto Relámpago tiene los siguientes ajustes:

Punto de inicio, Punto final Indican dónde comienza y dónde acaba el relámpago.

Segmentos Determina el número de segmentos que forman el relámpago principal. Los valores más altos consiguen un mayor detalle pero reducen la uniformidad del movimiento.

Amplitud Indica el tamaño de las ondulaciones del relámpago como un porcentaje del ancho del clip.

Nivel de detalle, Amplitud de detalle Especifican el nivel de detalle que se agrega al relámpago y a los ramales. Para Nivel de detalle, los valores normales están entre 2 y 3. Para Amplitud de detalle, un valor normal es 0,3. Los valores más altos para cualquier control son mejores para las imágenes fijas, pero tienden a oscurecer la animación.

Ramificación Especifica la cantidad de ramificaciones que aparecen al final de los segmentos del relámpago. Un valor de 0 no produce ramificaciones; un valor de 1,0 produce ramificaciones en todos los segmentos.

Subramificación Determina la cantidad de ramificaciones de los ramales. Los valores más altos producen rayos con forma de árbol.

Ángulo de ramificación Define el tamaño del ángulo entre una ramificación y el relámpago principal.

Longitud de segmento de ramificación Especifica la longitud de cada segmento de ramificación como una fracción de la longitud media de los segmentos del relámpago.

Segmentos de ramificación Determina el número máximo de segmentos de cada ramificación. Para generar ramales largos, define valores más altos tanto para la longitud del segmento de ramificación como para los segmentos.

Ancho de ramificación Define el ancho medio de cada ramificación como una fracción del ancho del relámpago.

Ajuste los controles siguientes del efecto Relámpago:

Velocidad Especifica la velocidad con la que ondula el relámpago.

Estabilidad Determina la cercanía de ondulación del relámpago por la línea definida por los puntos de inicio y de final. Los valores inferiores mantienen el relámpago cerca de la línea, mientras que los valores superiores crean un rebote importante. Utilice Estabilidad junto con Fuerza de arrastre para simular el efecto Escalera de Jacob y conseguir que el relámpago restalle de vuelta a su posición a lo largo de la línea de inicio después de ser arrastrado por la dirección de la Fuerza de arrastre. Un valor de Estabilidad demasiado bajo no dejará al rayo tenderse en un arco antes de incorporarse; un valor demasiado alto le permitirá rebotar.

Punto final fijo Determina si el punto final del relámpago permanece fijo en su sitio. Si no se selecciona este control, el final del relámpago ondulará alrededor del punto final.

Ancho, Variación de ancho Define el ancho del relámpago principal y cuánto puede variar el ancho de los diferentes segmentos. Los cambios de ancho son aleatorios. Un valor de 0 no produce cambios de ancho; un valor de 1 produce cambios de ancho máximos.

Ancho principal Define el ancho del resplandor interior, tal y como se indica con el valor Color interno. El ancho principal está en relación con el ancho total del relámpago.

Color exterior, Color interno Determinan los colores utilizados para los resplandores externos e internos del relámpago. Pues que el efecto Relámpago agrega estos colores a la parte superior de los colores existentes en la composición, los colores primarios producen a menudo mejores resultados. Los colores brillantes se vuelven a veces mucho más luminosos, en ocasiones incluso blancos, dependiendo del brillo de debajo de los colores.

Fuerza de arrastre, Dirección de arrastre Determinan la fuerza y la dirección de una fuerza que arrastra el relámpago. Utilice el control Fuerza de arrastre junto con el control Estabilidad para crear una apariencia de Escalera de Jacob.

Raíz aleatoria Fija un punto de inicio para aleatorizar los efectos de relámpago seleccionados. Dado que el movimiento aleatorio del relámpago puede interferir con otra imagen o clip, cuando se introduce otro valor para la Raíz aleatoria, se inicia la aleatoriedad en otro punto, lo que cambia el movimiento del relámpago.

Modo de fusión Define la forma en que se agrega el relámpago a la capa.

Volver a ejecutar en cada fotograma Controla la creación del relámpago fotograma por fotograma. La selección de este control regenera el relámpago en cada fotograma. Si desea que el relámpago se comporte siempre de la misma forma en cada fotograma cada vez que lo ejecute, no seleccione este control. Al seleccionar este control, puede incrementar el tiempo de procesamiento.

Efecto Bote de pintura

El efecto Bote de pintura es una herramienta de pintura no destructiva que rellena un área seleccionada con un color sólido. Funciona de forma similar a la herramienta de bote de pintura de Adobe Photoshop. Utilice Bote de pintura para colorear contornos similares a los dibujos animados o reemplazar áreas de color seleccionadas en una imagen.



Efecto Bote de pintura: colores rellena formas de espiral en pistas separadas (izquierda y centro); este efecto se aplica al platillo con el modo Fusión de color (derecha)

Ajuste los controles siguientes del efecto Bote de pintura:

Punto de relleno Determina el área de la imagen que rellena el efecto con el nuevo color. Dependiendo de dónde coloque el punto de efecto, el control muestrea los valores de alfa y de RGB de 1 a 4 píxeles y calcula un valor medio. Este valor determina qué píxeles se rellenarán con el nuevo color. Hasta dónde se extiende el color depende del ajuste de Tolerancia especificado, así como de la opción que haya seleccionado en el menú Selector de relleno.

Selector de relleno Indica los canales que desea rellenar con el nuevo color.

- **Color y Alfa** Indica que el efecto rellena los puntos de relleno RGB y los canales alfa con el nuevo color.
- **Color directo** Indica que el efecto rellena solamente el canal RGB del área del punto de relleno con el nuevo color.
- **Transparencia** Indica que el efecto rellena solamente las áreas transparentes cercanas al punto de relleno. Para que esta opción funcione, deberá definir un punto de relleno en una zona transparente.
- **Opacidad** Indica que el efecto rellena solamente las áreas opacas cercanas al punto de relleno. Para que esta opción funcione, deberá definir un punto de relleno en una zona opaca.
- **Canal alfa** Indica que el efecto rellena áreas opacas o transparentes de toda la imagen, dependiendo del valor del canal alfa del punto configurado como punto de relleno.

Tolerancia Define el intervalo de píxeles que rellena el efecto con el nuevo color. Este valor está basado en la opción seleccionada en el menú Selector de relleno. Los valores más altos expanden el intervalo de valores de píxeles similares que rellena el efecto. Los valores de tolerancia más bajos restringen ese intervalo.

Ver umbral Hace que el efecto muestre los valores de umbral en blanco y negro (basándose en el valor de tolerancia) en la ventana Composición. Las áreas en blanco dentro del intervalo de tolerancia se rellenarán con el color de relleno seleccionado. Esto es especialmente útil en derrames de seguimiento. Cuando exista un espacio pequeño, puede que se desborde el color y rellene áreas que no quisiera rellenar. Si se produce un derrame, pruebe a reducir el valor de Tolerancia o a retocar la imagen con el efecto Pintar o editando la imagen en la aplicación con la cual la creó.

Trazo Indica cómo el efecto trata los bordes del área rellena:

- **Suavizar** Suaviza los bordes del área rellena.
- **Pluma** Crea un borde sin pluma para el área rellena. Los valores de Suavizado de calado crean una desaparición de borde más gradual.
- **Extensión** Amplía el área del color de relleno. El valor de Radio de expansión indica el número de píxeles que el color de relleno extiende más allá del borde del área de relleno.
- **Retraer** Contrae el área del color de relleno. El valor de Radio de expansión indica el número de píxeles que encoge el color de relleno desde el borde del área de relleno.
- **Trazo** Reduce el relleno a sólo el borde del área seleccionada. El valor Ancho del trazo indica el ancho en píxeles.

Cada opción de contorno tiene su correspondiente control deslizante, excepto Suavizar.

Invertir relleno Revierte todos los píxeles rellenados actualmente a sus colores y transparencia originales, y rellena los píxeles que no se rellenaron anteriormente con los ajustes actuales.

Color Determina el color que desea usar como color de relleno.

Opacidad Determina la transparencia de la zona rellenada.

Modo de fusión Indica el modo de fusión que utiliza el efecto para crear la operación entre el nuevo color de relleno y el clip original. Utilice Sólo relleno si no desea componer el relleno con la capa original. Sólo permanecerá visible el relleno.

Efecto Pendiente

El efecto Pendiente crea un degradado de color y lo fusiona con el contenido de la imagen original. Cree pendientes lineales o radiales y cambie más tarde la posición y los colores de la pendiente. Utilice las opciones Inicio y Final de la pendiente para indicar las posiciones de inicio y de fin. Utilice el control Dispersión de la pendiente para dispersar los colores de la pendiente y eliminar las bandas.

***Nota:** Tradicionalmente, las pendientes no se emiten bien; surgen problemas de bandas graves debido a que la señal cromática de emisión no tiene suficiente resolución para reproducir la pendiente de manera uniforme. El control Dispersión de la pendiente dispersa los colores de la pendiente, eliminando así la sensación de bandas para el ojo humano.*

Efectos de Estilizar

Efecto Resplandor alfa

El efecto Resplandor alfa agrega color alrededor de los bordes de un canal alfa enmascarado. Puede hacer que un color se difumine o cambie a un segundo color a medida que se aleja del borde.

El efecto Resplandor alfa tiene los ajustes siguientes:

Control deslizante de Resplandor Controla hasta dónde se extiende el color desde el borde del canal alfa. Los ajustes más altos generan resplandores mayores (y pueden causar procesados muy lentos antes de la reproducción o la exportación).

Control deslizante de Brillo Controla la opacidad inicial del resplandor.

Color de inicio Muestra el color del resplandor actual. Haga clic en la muestra para seleccionar otro color.

Color de fin Le permite agregar un color opcional al borde exterior del resplandor.

Desaparecer Indica si se difuminan los colores o permanecen sólidos.

Efecto Pinceladas

El efecto Pinceladas da a una imagen un aspecto de estar pintada a trazos. También puede utilizar este efecto para lograr un estilo puntillista ajustando la longitud de la pincelada a 0 y aumentando la densidad de los trazos. Aunque defina la dirección de los trazos, éstos se dispersarán un poco aleatoriamente para ofrecer un efecto más natural. Este efecto altera el canal alfa, así como los canales de color; si ha aplicado una máscara a una parte de la imagen, los trazos de pincel “pintan” sobre los bordes de esa máscara.



Efecto Pinceladas: imagen original (izquierda), después de aplicar el efecto Pinceladas (centro) y ajustando Tamaño del pincel y Longitud (derecha)

Ajuste los controles siguientes del efecto Pinceladas:

Ángulo del trazo Especifica la dirección en la que se realizarán los trazos. La imagen cambia de forma eficaz en esa dirección, lo que puede provocar algunos recortes en los límites de la capa.

Tamaño del pincel Precisa el tamaño del pincel en píxeles.

Longitud del trazo Indica la longitud máxima de cada trazo en píxeles. Si Aleatoriedad del trazo no es 0, la longitud real de cualquier trazo dado puede ser ligeramente menor que esta longitud máxima.

Densidad del trazo Las densidades más altas producen trazos de pincel superpuestos e interesantes efectos visuales.

Aleatoriedad del trazo Crea trazos no uniformes. Cuanto mayor sea la aleatoriedad, más diferentes serán los trazos del pincel de los ajustes de trazo que haya especificado.

Superficie de aplicación de pintura Indica dónde se aplican los trazos de pincel:

- **Pintar sobre imagen original** Sitúa los trazos encima del clip sin modificar. Éste es el ajuste predeterminado.
- **Pintar sobre transparente** Hace que solamente aparezcan los trazos, dejando al clip transparente entre los mismos.

- **Pintar sobre blanco/Pintar sobre negro** Permite aplicar trazos sobre un fondo blanco o negro.

Fusionar con original Indica el porcentaje de efecto aplicado; cuanto mayor es este valor, más se ve el clip en el fondo. Por ejemplo, si se ajusta al 50%, el 50% del clip original muestra el efecto y si se ajusta al 100%, el efecto no afecta al clip. Si desea crear un efecto de tormenta, ajuste este valor a 50% aproximadamente.

Efecto Relieve de color

El efecto Relieve de color enfoca los bordes de los objetos de la imagen pero sin suprimir ningún color original de la misma.

El efecto Relieve de color tiene los siguientes ajustes:

Dirección Define la dirección supuesta en la que luce la fuente de luz, en grados. Un ajuste de 45° provoca que la sombra se proyecte en dirección noreste.

Relieve Define la supuesta altura del relieve, en píxeles. El ajuste Relieve controla realmente el ancho máximo de los bordes resaltados.

Contraste Determina el enfoque de los bordes del contenido de la imagen. En los ajustes más bajos, sólo los bordes diferentes acusan el efecto. Según vaya incrementando el valor, se notará más el resalte.

Fusionar con original Agrega un porcentaje del clip de origen original al resultado final.

Efecto Relieve

El efecto Relieve enfoca los bordes de los objetos de la imagen y suprime colores. El efecto resalta también los bordes de un ángulo especificado.

El efecto Relieve tiene los ajustes siguientes:

Dirección Define la dirección supuesta en la que luce la fuente de luz, en grados. Un ajuste de 45° provoca que la sombra se proyecte en dirección noreste.

Relieve Define la supuesta altura del relieve, en píxeles. El ajuste Relieve controla realmente el ancho máximo de los bordes resaltados.

Contraste Determina el enfoque de los bordes del contenido de la imagen. En los ajustes más bajos, sólo los bordes diferentes acusan el efecto. Según vaya incrementando el valor, se notará más el resalte.

Efecto Buscar bordes

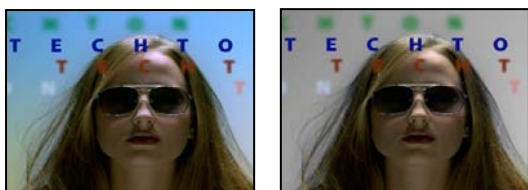
El efecto Buscar Bordes identifica las áreas de la imagen con transiciones significativas y acentúa los bordes. Los bordes pueden aparecer como una línea oscura sobre fondo blanco o líneas coloreadas sobre fondo negro. Cuando se aplica el efecto Buscar bordes, a menudo las imágenes parecen bocetos o negativos fotográficos del original.

El efecto Buscar bordes tiene los ajustes siguientes:

Invertir Invierte la imagen después de buscar los bordes. Cuando no está seleccionado Invertir, los bordes aparecen como líneas oscuras sobre fondo blanco. Cuando está seleccionado invertir, los bordes aparecen como líneas brillantes sobre fondo negro.

Efecto Conservar color

Este efecto elimina todos los colores del clip, excepto los que sean similares a un color determinado. Por ejemplo, una película de un partido de baloncesto podría decolorarse excepto el naranja del balón.



Efecto Conservar color: imagen original (izquierda) y con el efecto Conservar color aplicado (derecha)

Ajuste los controles siguientes del efecto Conservar color:

Nivel de decoloración Define cuánto color se elimina de la capa. Un ajuste del 100% hace que las zonas de la imagen distintas al color seleccionado aparezcan como sombras de gris. Al 50%, dichas zonas perderán la mitad de su saturación de color.

Color a conservar Identifica el color que va a permanecer sin cambios.

Tolerancia Especifica el nivel de coincidencia de colores que consigue el efecto. Un valor del 0% decolora todas las áreas de la imagen excepto las que coinciden exactamente con el Color a conservar. Un valor del 100% no provoca cambios.

Suavizado del borde Define el enfoque de los límites de color. Los valores altos suavizan la transición de color a gris.

Aplicar colores Especifica el modelo de color que se utilizará para la similitud. RGB utiliza el espacio de color RGB para determinar qué zonas se decolorarán. Aplicar colores es una técnica coincidente estricta y normalmente decolora una parte mayor de la imagen que Tono. Tono utiliza un color para determinar las áreas descoloridas. Dicho de otro modo, cuando se elige azul claro como Color a conservar también se conserva el azul oscuro ya que ambos colores tienen el mismo tono.

Efecto Mosaico

El efecto Mosaico rellena una capa con rectángulos de colores sólidos. Resulta útil para crear una imagen de alto pixelado.

El efecto Mosaico tiene los ajustes siguientes:

Bloques verticales y horizontales Especifica el número de divisiones del mosaico en cada dirección.

Colores nítidos Da a cada azulejo el color del píxel de su centro del clip sin afectar. De lo contrario, se les da el color medio de la región correspondiente del clip sin afectar.

Efecto Ruido

El efecto Ruido cambia aleatoriamente el valor de los píxeles de toda la imagen. El efecto Ruido tiene los ajustes siguientes:

Nivel de ruido Determina la cantidad de ruido y, por lo tanto, de distorsión, del desplazamiento aleatorio de los píxeles. El intervalo va de 0% (sin efecto) hasta 100% (puede que la imagen resulte irreconocible).

Tipo de ruido Cambia aleatoriamente y por separado los valores de rojo, verde y azul de los píxeles de la imagen cuando está seleccionado Utilizar ruido de color. De lo contrario, se agrega el mismo valor a todos los canales.

Recorte Determina si el ruido provoca el ajuste automático de los colores del píxel. Cuando el valor de color de un píxel llega a ser mayor de lo que puede ser, el recorte hace que permanezca en ese valor. Con ruido sin recortar, el valor del color se ajusta automáticamente o comienza de nuevo en valores más bajos. Cuando esta seleccionado Recorte, incluso el ruido al 100% ofrece una imagen reconocible. Si desea aleatorizar totalmente la imagen, desactive Recorte y active Ruido de color.

Efecto Duplicar

El efecto Duplicar divide la pantalla en azulejos y muestra toda la imagen en cada uno de ellos. Ajuste el número de azulejos por columna y fila desplazando el control deslizante.

Efecto Bordes rugosos

Este efecto arruga los bordes del canal alfa de un clip utilizando cálculos. Proporciona al texto o gráficos rasterizados un aspecto abrupto natural, como el de un metal erosionado o el texto de una máquina de escribir.



Efecto Bordes rugosos: imagen original (izquierda), con Tipo de borde ajustado en Rugoso (centro) y con Color oxidado (derecha)

Ajuste los controles siguientes del efecto Bordes rugosos:

Tipo de borde Especifica cómo se aplica el efecto al canal alfa. Si selecciona una opción que emplee color, como Color de fotocopia, especifique el color con el control Color del borde.

Color del borde Rellena las zonas del efecto con este color cuando selecciona un Tipo de borde que emplee color, por ejemplo, Color rugoso.

Borde Especifica la distancia a la que se extiende el efecto desde el borde de un canal alfa.

Intensidad del borde Especifica lo afilado o suave que aparece un borde rugoso. Los valores más bajos crean bordes más suaves y los valores más altos, bordes más afilados.

Influencia fractal Especifica hasta qué punto los cálculos fractales influyen en la rugosidad introducida.

Escala Especifica la escala del fractal utilizada para calcular la rugosidad.

Aumentar ancho o altura Especifica el ancho o el alto del fractal utilizado para calcular la rugosidad.

Desplazar (turbulencia) Indica la parte de forma fractal presente en el Monitor del proyecto, modificando la forma de la distorsión o la rugosidad aplicada al clip. Dado que las formas fractales generadas por este efecto son infinitas en todas las direcciones, el resultado que aparece en el clip es sólo una pequeña parte de todo el fractal. La animación del control Desplazamiento cambia la posición del fractal, lo que incluye una porción diferente de él en la vista. Ello modifica la forma y la textura de la rugosidad.

Complejidad Especifica el nivel de detalle de la rugosidad. Los valores de Complejidad más altos aumentan la definición detallada de la textura de la rugosidad. Unos valores de Complejidad más bajos reducen la definición.

***Nota:** Si aumenta la Complejidad, sufrirá tiempos de procesamiento más largos. Reduzca el valor de Escala en lugar de aumentar la Complejidad para obtener resultados similares.*

Evolución Crea cambios sutiles en la forma de la rugosidad. Al animar estos ajustes se obtienen cambios más suaves o "evolución" de la rugosidad con el tiempo. Defina fotogramas clave para Evolución a fin de determinar cuánta rugosidad "evolucionará" en el periodo de tiempo existente entre ellos. A mayor cantidad de revoluciones en un periodo de tiempo dado, más rápidamente cambia la rugosidad. Los valores más altos de Evolución pueden dar como resultado cambios de la rugosidad menos uniformes.

***Nota:** Aunque el valor de Evolución esté definido en unidades llamadas "revoluciones", es importante darse cuenta de que las revoluciones son progresivas. El estado Evolución continua progresando infinitamente con cada nuevo valor. Utilice Evolución del ciclo (explicada más adelante) para devolver los ajustes de Evolución a su estado original con cada revolución.*

Opciones de evolución Opciones de evolución ofrece controles que procesan el efecto en un ciclo más corto y lo reproducen en bucle mientras dure el proyecto. Utilice los controles siguientes para crear un bucle ininterrumpido progresivo y uniforme.

- **Evolución del ciclo** Crea un bucle que hace que el estado Evolución regrese a su punto de inicio.
- **Ciclo** Indica el número de revoluciones (de Evolución) que el ruido fractal utiliza antes de repetirse. Por ejemplo, si indica que la evolución ocurra cada cinco revoluciones y define que el valor de Ciclo es 2, la evolución se repetirá dos veces. La temporización o la velocidad de estos ciclos de Evolución viene determinada por el tiempo permitido entre fotogramas clave de Evolución. El control Ciclo está disponible solamente cuando selecciona Evolución del ciclo.

***Nota:** El control Ciclo afecta sólo al estado del fractal, no a los controles geométricos ni a otros controles. Por ejemplo, dos estados idénticos de la imagen fractal no parecerán los mismos si se ven con diferentes ajustes de Tamaño o Desplazamiento.*

- **Raíz aleatoria** Indica un único valor aleatorio a partir del cual se genera la textura de la rugosidad. La animación de esta propiedad da como resultado parpadeos de un conjunto de formas fractales a otro dentro del mismo tipo de fractal. Para una transición uniforme de la rugosidad, utilice el control Evolución.

***Nota:** Cree nuevas animaciones de rugosidad reutilizando ciclos de Evolución ya creados y modificando solamente el valor Raíz aleatoria. Si escribe un nuevo valor de Raíz aleatoria, se modifica el patrón de ruido sin alterar la animación de la evolución.*

Efecto Solarizar

El efecto Solarizar crea una fusión entre una imagen positiva y una negativa, provocando que la imagen parezca tener aureola. Este efecto es análogo a la exposición breve de una impresión a la luz durante el revelado.

Efecto Luz estroboscópica

El efecto Luz estroboscópica lleva a cabo una operación aritmética sobre un clip en intervalos aleatorios o periódicos. Por ejemplo, cada cinco segundos un clip puede aparecer totalmente blanco durante una décima de segundo, o los colores del clip pueden invertirse en intervalos aleatorios.

El efecto Luz estroboscópica tiene los ajustes siguientes:

Fusionar con original Especifica la intensidad o brillo del efecto. Un valor de 0 provoca que el efecto aparezca a máxima intensidad; los valores más altos disminuyen la intensidad del efecto.

Duración de la luz estroboscópica Delimita la duración del efecto de luz estroboscópica en segundos.

Periodo de la luz estroboscópica Delimita el tiempo, en segundos, entre el inicio de las luces estroboscópicas posteriores. Por ejemplo, si la Duración de la luz estroboscópica está ajustada a 0,1 segundos y el Periodo de la luz estroboscópica está ajustado a 1,0 segundos, el clip mostrará el efecto durante 0,1 segundos con un descanso de 0,9 segundos. Si este valor es inferior a la Duración de la luz estroboscópica, dicho efecto será constante.

Probabilidad aleatoria de la luz estroboscópica Precisa la probabilidad que tendrá cualquier fotograma dado del clip de mostrar el efecto de luz estroboscópica, lo que provoca un aspecto de efecto aleatorio.

Marca estroboscópica Indica cómo se aplica el efecto:

- **Sólo funciona con color** Lleva a cabo una operación estroboscópica en todos los canales de color.
- **Convierte la capa en transparente** Convierte al clip en transparente cuando ocurre un efecto estroboscópico.

Operador de luz estroboscópica Indica el operador aritmético que debe utilizarse cuando se elige Sólo funciona con color en el menú Luz estroboscópica. El ajuste predeterminado es Copiar.

Efecto Texturizar

El efecto Texturizar da a un clip la apariencia de tener la textura de otro clip. Por ejemplo, puede conseguirse que una imagen de un árbol tenga textura de ladrillos, y controlarse la profundidad de dicha textura, así como la fuente de luz que aparece.

El efecto Texturizar tiene los ajustes siguientes:

Colocación de la textura Indica cómo se aplica el efecto:

- **Textura en mosaico** Aplica la textura repetidamente por el clip.
- **Textura centrada** Coloca a la textura en el centro del clip.
- **Estirar y ajustar textura** Estira la textura hasta las dimensiones del clip seleccionado.

Efecto Simulación de escritura

Este efecto anima los trazos de un clip. Por ejemplo, puede simular la escritura de un texto en cursiva o crear un movimiento serpenteante para un trazo. Con el efecto Simulación de escritura, puede animar el tamaño del pincel, el color, la dureza y la opacidad de un trazo.



Simulación de escritura, efecto: Animar trazos

Ajuste los controles siguientes del efecto Simulación de escritura:

Posición del pincel Determina dónde empieza el trazo.

Color, Tamaño del pincel, Dureza del pincel y Opacidad del pincel Determinan el tamaño y el aspecto del trazo.

Longitud del trazo Determina la longitud del trazo, en segundos, en cualquier momento. Si este valor es 0, el trazo tendrá una longitud ilimitada. Utilice una única longitud de trazo (que no sea 0) para todos los fotogramas clave para crear un movimiento ondulado del trazo en el clip. Cambie la longitud del trazo para que se expanda y se contraiga mientras se dibuja.

Espaciado de pincel Determina el intervalo de tiempo, en segundos, entre toques de color cuando se dibuja el trazo. Los valores pequeños producen trazos de pintura más suaves, pero tardan más tiempo en procesarse.

Propiedades temporales de pintura Indica si las propiedades de pintura (color y opacidad) se aplican a cada segmento del trazo o al trazo entero:

- **Ninguno** Aplica el color y la opacidad indicadas en cada fotograma clave a todo el trazo.
- **Color** Aplica el color indicado en un fotograma clave al trazo, empezando en ese fotograma y hasta que se cambia en uno posterior. La opacidad especificada en cada fotograma se aplica a todo el trazo.
- **Opacidad** Aplica la opacidad indicada en un fotograma clave al trazo, empezando en ese fotograma y hasta que se cambia en uno posterior. El color especificado en cada fotograma se aplica a todo el trazo.

Propiedades temporales de pinceles Indica si las propiedades de pinceles (tamaño y dureza) se aplican a cada segmento del trazo o al trazo entero:

- **Ninguno** Aplica el tamaño del pincel y la dureza indicados en cada fotograma clave a todo el trazado.
- **Tamaño** Aplica el tamaño de pincel indicado en un fotograma clave al trazo, empezando en ese fotograma y hasta que se cambia a uno posterior. La dureza especificada en cada fotograma se aplica a todo el trazo.
- **Dureza** Aplica la dureza indicada en un fotograma clave al trazo, empezando en ese fotograma y hasta que se cambia a uno posterior. El tamaño especificado en cada fotograma se aplica a todo el trazo.
- **Tamaño y dureza** Aplica el tamaño y la dureza del pincel especificados en un fotograma clave al trazo, empezando en ese fotograma y hasta que se cambia a uno posterior.

Estilo de pintura Determina si se aplica el trazo a la capa original o a una capa transparente.

Véase también

“Acerca de los fotogramas clave” en la página 219

Efecto de Tiempo

Efecto Eco

El efecto Eco combina fotogramas de diferentes tiempos en un clip. Tiene varios usos, desde un eco visual simple hasta efectos de barras y manchas. Este efecto sólo se percibe cuando hay movimiento en el clip. De forma predeterminada, cuando se aplica el efecto Eco, se ignora cualquier efecto aplicado anteriormente.



efecto Eco: imagen original (izquierda), con valores de eco bajos (centro) y con un número de ecos mayor (derecha)

El efecto Eco tiene los ajustes siguientes:

Tiempo de eco Especifica el tiempo, en segundos, entre ecos. Los valores negativos crean ecos a partir de fotogramas anteriores; los valores positivos, desde fotogramas posteriores.

Número de ecos Determina el número de fotogramas que van a combinarse para el efecto Eco. Por ejemplo, si se indican dos ecos, Eco creará una nueva imagen a partir de [current time], [current time + Echo Time] y [current time + 2 * Echo Time].

Intensidad de inicio Determina la intensidad, o brillo, del fotograma de inicio en la secuencia de eco. Por ejemplo, si está ajustado en 1, el primer fotograma se combina a su máxima intensidad. Si se ajusta en 0,5, lo hará a media intensidad.

Decadencia Determina la proporción de intensidades de los ecos posteriores. Por ejemplo, si la decadencia está ajustada en 0,5, el primer eco tendrá la mitad de brillo que la Intensidad de inicio. El segundo eco tendrá será mitad de ese, o 0,25 veces la Intensidad de inicio.

Operador de eco Especifica las operaciones que se van a llevar a cabo entre ecos:

- **Agregar** Combina los ecos agregando sus valores en píxeles. Si la intensidad de inicio es demasiado alta, este modo se puede sobrecargar rápidamente y generar barras blancas. Ajuste la Intensidad de inicio en 1,0 por número de ecos y la Decadencia en 1,0 para fusionar los ecos por igual.
- **Máxima** Combina los ecos tomando el valor de píxel máximo de todos ellos.
- **Mínima** Combina los ecos tomando el valor de píxel mínimo de todos ellos.
- **Pantalla** Simula la combinación de ecos uniéndolos ópticamente. Es similar a Agregar, pero no se sobrecarga tan rápidamente.
- **Componer atrás** Utiliza los canales alfa de los ecos para componerlos de atrás hacia adelante.
- **Componer al frente** utiliza los canales alfa de los ecos para componerlos de adelante a atrás.

Efecto Tiempo de posterización

El efecto Tiempo de posterización bloquea un clip para una velocidad de fotogramas específica. Tiempo de posterización resulta útil por sí solo como efecto especial, pero tiene además otros usos más sutiles. Por ejemplo, puede bloquear el material de archivo de vídeo de 60 campos a 24 fps. (y, a continuación, procesar el campo a 60 fps) para dar un aspecto de película. Este efecto se denomina a veces Luz estroboscópica en dispositivos de hardware.

La animación del valor del control deslizante de Frecuencia de fotogramas puede dar resultados inesperados. Por esta razón, la única interpolación de la velocidad de fotogramas permitida es Mantener.

Efectos Transformar

Efecto Recortar

El efecto Recortar recorta filas de píxeles de un clip y sustituye las áreas recortadas con un color de fondo específico. Utilice este efecto para recortar el ruido y los píxeles que pueden producirse debido al exceso de escaneado durante la digitalización. Si desea que Adobe Premiere Pro redimensione automáticamente el clip recortado para que vuelva a tener sus dimensiones originales, utilice el efecto Cortar en lugar del efecto Clip.

El efecto Clip tiene los ajustes siguientes:


Izquierdo, Superior, Derecho, Inferior Corta cada borde del clip por separado.

Color de relleno Especifica el color que reemplaza a las áreas recortadas. El color predeterminado es negro.


Efecto Cortar

El efecto Cortar recorta filas de píxeles de los bordes de un clip y redimensiona automáticamente el clip recortado para devolverle sus dimensiones originales. Utilice los controles deslizantes para cortar cada borde del clip por separado. Podrá cortar por píxeles o por porcentaje de imagen.

Si no desea que Adobe Premiere Pro redimensione automáticamente el clip recortado para regresar a sus dimensiones originales, utilice el efecto Clip en lugar del efecto Cortar.

Nota: Puede manipular directamente el recorte en el monitor de programa. Haga clic en el icono Transformar  junto a Recorte en el panel Controles de efectos. Arrastre uno de los controles de esquina.

Efecto Pluma de borde

El efecto Pluma de borde permite hacer una viñeta de vídeo en un clip creando un borde negro suave en los cuatro lados. El ancho del borde se controla introduciendo un valor Cantidad. También puede hacer clic en el botón Configuración  y mover el control deslizante del cuadro de diálogo Ajuste de pluma de borde.

Efecto Volteado horizontal

El efecto Volteado horizontal invierte cada fotograma de un clip de izquierda a derecha; sin embargo, el clip fijo se reproduce hacia adelante.

Efecto Mantenimiento de horizontal

El efecto Mantenimiento de horizontal sesga los fotogramas de izquierda a derecha; este efecto es parecido al ajuste de mantenimiento horizontal de un televisor. Arrastre el control deslizante para controlar la inclinación del clip.

Efecto Desplazamiento

Este efecto desplaza un clip a la izquierda o a la derecha, hacia arriba o hacia abajo, como si la imagen estuviera en un cilindro.

Efecto Volteado vertical

El efecto Volteado vertical coloca un clip al revés. No se puede aplicar este efecto a fotogramas clave.

Efecto Mantenimiento vertical

El efecto Mantenimiento vertical desplaza el clip hacia arriba; este efecto es similar al ajuste del mantenimiento vertical de un televisor. No se puede aplicar este efecto a fotogramas clave.

Efectos de transición

Efecto Disolver en bloques

El efecto Disolver en bloques hace que el clip desaparezca en bloques aleatorios. El ancho y el alto de los bloques puede definirse, en píxeles, por separado. En calidad de Borrador, los bloques se colocan con una precisión a nivel de los píxeles y tienen bordes muy definidos; En Calidad óptima, los bloques se pueden colocar con una precisión a nivel de los subpíxeles y presentan bordes suaves.



Disolver en bloques, efecto: imagen original (izquierda) y después de aplicar el efecto Disolver en bloques (centro y derecha)

Efecto Barrido de degradación

El efecto Barrido de degradado crea transiciones basadas en los valores de luminancia de un clip en segunda pista de vídeo, denominado capa de degradado. La luminancia de un píxel en el degradado determina el momento en el que el píxel correspondiente del clip de la primera pista de vídeo se hace transparente. Las zonas oscuras de la capa de degradación representan esas zonas que primero se vuelven transparentes, seguido de las zonas más claras.



Efecto Barrido de degradación: imagen original (izquierda) y después de aplicar el efecto Barrido de degradación (centro y derecha)

Por ejemplo, un degradado simple de escala de grises de izquierda a derecha produce un barrido de izquierda a derecha. La capa de degradado no necesita ser una imagen fija; puede utilizar cualquier pista de vídeo como degradado para efectos de barrido poco habituales. Puede crear efectos más interesantes de diferentes maneras. El efecto Pendiente es un buen punto de partida ya que genera una gran variedad de degradados de escala de grises. Para crear degradados totalmente personalizados, píntelos con un programa como Adobe Photoshop, o dibújelos con un programa como Adobe Illustrator.

Ajuste los controles siguientes del efecto Barrido de degradación:

Finalización de la transición Indica el porcentaje de la transición aplicado al clip.

Suavizado de la transición Especifica el nivel de suavidad aplicado al borde de la transición.

Capa de degradado Indica el clip utilizado como degradado. La capa de degradado debe estar en la misma secuencia que el clip al que se aplica el Barrido de degradado.

Colocación de la degradación Indica cómo se coloca y se dimensiona el degradado en el clip:

- **Degradación en mosaico** Crea múltiples copias en mosaico del degradado.
- **Degradación centrada** Coloca un único degradado en el centro del clip.
- **Estirar y ajustar degradación** Redimensiona la capa de degradación en horizontal y en vertical para ajustar todo el área del clip.

Invertir degradado Invierte la posición de la capa de degradado y del clip afectado por la transición del degradado.

Efecto Barrido lineal

Este efecto realiza un simple barrido lineal de un clip en una dirección específica.

Ángulo del barrido Indica la dirección en la que se desplaza el barrido. Por ejemplo, a 90° el barrido se desplaza de izquierda a derecha.



Efecto Barrido lineal: imagen original (izquierda) y después de aplicar el efecto Barrido lineal (centro y derecha)

Efecto Barrido radial

Este efecto desvela un clip subyacente utilizando un barrido que rodea un punto concreto.

Ángulo de inicio Este control indica la posición o el ángulo en el que empieza la transición. Con un ángulo de inicio de 0°, la transición empieza en la parte superior del clip.

Barrido Indica si la transición se desplaza en el sentido de las agujas del reloj o al revés, o si alterna entre una dirección y la otra.



Efecto Barrido radial: imagen original (izquierda) y después de aplicar el efecto Barrido radial (centro y derecha)

Efecto Barridos venecianos

Este efecto desvela un clip subyacente utilizando bandas de dirección y ancho especificado.



Efecto Barridos venecianos: imagen original (izquierda) y después de aplicar el efecto Barridos venecianos (centro y derecha)

Efectos de vídeo

Efecto Colores de emisión

Este efecto altera los valores de colores de píxel para que el clip pueda mostrarse correctamente en un emisión de televisión. Los equipos informáticos representan los colores como combinaciones de rojo, verde y azul. Los equipos de vídeo de consumo representan los colores mediante diferentes señales compuestas. Los equipos de vídeo domésticos no pueden reproducir señales por encima de una determinada amplitud, mientras que los colores generados por equipos informáticos pueden exceder este límite fácilmente. (La amplitud de la señal se mide en unidades IRE; 120 unidades IRE es la amplitud de transmisión máxima posible.) Utilice el efecto Colores de emisión para reducir la luminancia o saturación hasta un nivel seguro.

Para lograr el mismo nivel IRE que en una imagen con luminancia reducida, reducir la saturación requiere una mayor modificación de la amplitud, que altera más la imagen. *Eliminar no seguro* y *Eliminar seguro* hacen más fácil determinar las partes de la imagen que se verán afectadas por el efecto Colores de emisión con los ajustes actuales. Si su fondo tiene un color de contraste y selecciona temporalmente *Eliminar no seguro* o *Eliminar seguro*, el fondo será visible a través de áreas afectadas o no afectadas del clip, respectivamente.

Un nivel no seguro simplemente significa que si algunos fragmentos de su secuencia exceden el nivel de seguridad, no tendrán el mismo aspecto que cuando se ven en un monitor de televisión. A continuación tiene algunas directrices acerca del uso del color en películas pensadas para su emisión:

- Evite utilizar colores muy saturados. Por ejemplo, un valor de rojo de 255 utilizado con valores de verde y de azul de 0 provocará que el rojo se emborrone en un monitor NTSC.
- Evitar valores de negro puro y blanco puro. Los valores usados normalmente para blanco y negro son 16 y 235, respectivamente.
- Realice una prueba de la secuencia y vuelva a reproducirla en un monitor NTSC para asegurar que los colores se representan con precisión.

Nota: La salida que está creando deberá determinar si utiliza este efecto. Muchas tarjetas de vídeo, en salida, reducen automáticamente la luminancia o la saturación a niveles de seguridad.

El efecto Emisión tiene las siguientes opciones:

Configuración regional de emisión Especifica el tipo de estándar de emisión que desea utilizar. *NTSC* (National Television Standards Committee) es el estándar en Norteamérica. También se utiliza en Japón. *PAL* (Phase Alternating Line) se utiliza en la mayor parte de Europa Occidental y en Sudamérica.

Garantizar la emisión correcta de los colores Indica el método utilizado para reducir la amplitud de la señal:

- **Reducir luminancia** Reduce el brillo de un píxel, desplazándolo hacia el negro. Éste es el ajuste predeterminado.
- **Reducir saturación** Desplaza el píxel hacia un gris de brillo similar, lo que hace que sea menos vistoso.
- **Eliminar no seguro** Convierte los píxeles no seguros en transparentes.
- **Eliminar seguro** Convierte los píxeles seguros en transparentes.

Señal máxima Indica el nivel de unidad IRE por encima del cual los píxeles de su clip son modificados. El intervalo es Amplitud (IRE) desde 90 hasta 120 IRE. Un nivel de 100 puede afectar al clip de manera importante; un nivel de 120 es el IRE máximo posible y es arriesgado. El ajuste predeterminado, 110 unidades IRE, es un valor prudente.

Efecto Interpolación de campo

Este efecto recrea un campo ausente (normalmente las líneas de escaneo pares o impares, comunes en las televisiones o en los monitores entrelazados, que se han perdido durante la captura) utilizando medias de líneas. Este efecto puede resultar útil para la reproducción a pantalla completa, en la que el hecho de que falte un campo seguramente no se apreciará.

Efecto Código de tiempo

El efecto Código de tiempo se superpone a un visualizador de código de tiempo del vídeo para localizar escenas y colaborar con miembros del equipo y clientes más fácilmente. El visualizador de código de tiempo indica si el clip es progresivo o intercalado. Si el clip es vídeo entrelazado, el símbolo indica si el fotograma es el campo superior o inferior. Los ajustes en el efecto Código de tiempo permiten controlar la posición, el tamaño y la opacidad del visualizador, así como las opciones de formato y origen.

El efecto Código de tiempo tiene los siguientes controles:

Posición Ajusta la posición horizontal y vertical del código de tiempo.

Tamaño Especifica el tamaño del texto.

Opacidad Indica la opacidad del texto.

Símbolo de campo Hace que el símbolo del campo entrelazado sea visible o invisible a la derecha del código de tiempo.

Formato Elige el formato del código de tiempo como SMPTE, Fotogramas, Pies + Fotogramas (16 mm) o Pies + Fotogramas (35 mm).

Origen de código de tiempo Elige el origen del código de tiempo:

- **Clip** Muestra el código de tiempo empezando por 0 desde el principio del clip.

- **Medio** Muestra el código de tiempo del archivo de medios.
- **Generar** Inicia el código de tiempo como determina la opción Hora de inicio de la opción Desplazamiento y recuentos basados en la opción Visualización de la hora.

Visualización de la hora Define la base de tiempo utilizada por el efecto Código de tiempo. De forma predeterminada, esta opción se define como la base de tiempo del proyecto cuando el Origen de código de tiempo se define como Clip.

Desplazamiento Agrega o sustrae hasta 50 fotogramas del código de tiempo visualizado.

Texto de etiqueta Muestra una etiqueta de 3 caracteres a la izquierda del código de tiempo. Elija Ninguna, Automática y Cámara 1 a Cámara 9.

Efectos de audio

Acerca de los efectos de audio en Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro incluye plugins de audio VST (Virtual Studio Technology) diseñados para modificar o mejorar las propiedades de los clips de audio. La mayoría de esos efectos están disponibles para clips mono, estéreo y 5.1, y pueden aplicarse tanto a clips como a pistas, a menos que se indique lo contrario. Si tiene Adobe Audition instalado, Adobe Premiere Pro localiza, reconoce y utiliza los efectos VST automáticamente desde ese programa también.

***Nota:** Cada efecto de audio incluye una opción de omisión que le permite activar o desactivar el efecto según indiquen los fotogramas clave que haya definido.*

Efecto Equilibrio

El efecto Equilibrio permite controlar el volumen relativo de los canales izquierdo y derecho. Los valores positivos incrementan la proporción del canal derecho, mientras que los valores negativos lo hacen con la del canal izquierdo. Para clips estéreo solamente. Este efecto está disponible para clips estéreo solamente.

Efecto Paso de banda

Este efecto elimina las frecuencias que tienen lugar fuera del rango, banda o frecuencias especificados. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

El efecto Paso de banda tiene las siguientes opciones:

Centro Indica la frecuencia al centro del rango especificado.

Q Indica el ancho de la banda de frecuencia que se debe preservar. Los ajustes bajos crean una amplia gama de frecuencias, mientras que las altas crean una banda de frecuencias menor.

Efecto Graves

El efecto Graves permite aumentar o reducir las frecuencias más bajas (200 Hz y menos). Aumento determina el número de decibelios que aumentan las bajas frecuencias. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Efecto Volumen del canal

El efecto Volumen del canal le permite controlar independientemente el volumen de cada canal en un clip o una pista 5.1 o estéreo. Los niveles de un canal se miden en decibelios.

Efecto DeEsser

DeEsser elimina los seseos y otros sonidos de alta frecuencia tipo “SSS”, que suelen crearse cuando un narrador o un vocalista pronuncia las letras “s” y “t”. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

El efecto DeEsser tiene los ajustes siguientes:

Ganancia Indica la cantidad de reducción aplicada al sonido "SSS". El medidor muestra la cantidad de reducción, en decibelios.

Hombre y Mujer Indica el sexo del narrador o del vocalista. Esta opción ayuda al efecto a adaptarse a la diferencia de tono entre sexos.

Efecto DeHummer

DeHummer elimina del audio los sonidos de duda ("emm") no deseados de 50 Hz / 60 Hz. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono. El efecto DeHummer tiene los ajustes siguientes:

Reducción Indica la cantidad de reducción aplicada al sonido emm. Si los valores son elevados es posible que también corte información de audio necesaria en el extremo final.

Frecuencia Indica la frecuencia central del emm. Normalmente será 50 Hz en Europa y Japón, y 60 en Estados Unidos y Canadá. A menudo la frecuencia del emm no es estática sino que varía en +/- 5 Hz. Haga clic en los botones 50 Hz o 60 Hz para establecer la frecuencia correspondiente.

Filtro Indica el número de filtros que se deben utilizar para eliminar el emm. Emm está formado no sólo por las frecuencias fundamentales de 50 ó 60 Hz, sino que también contiene armónicos con frecuencias que son múltiples de las fundamentales (100/110 Hz, 150/160 Hz, etc.). Los valores más elevados producen una mayor utilización de la CPU. Si ajusta este valor, se determina el número de frecuencias armónicas que se deben filtrar. Por ejemplo, si elige 60 Hz como valor de Frecuencia y elige 4# como valor Filtro, DeHummer filtra la frecuencia 60 Hz junto con 3 frecuencias armónicas (120 Hz, 240 Hz y 480 Hz), para un total de 4 frecuencias filtradas, es decir, el valor de 4#. La utilización de valores más elevados requiere más potencia de procesado.

Efecto Retardo

El efecto Retardo agrega un eco del sonido del clip de audio que se reproduce después de un intervalo de tiempo especificado. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono. El efecto Retardo tiene los ajustes siguientes:

Retardo Determina el intervalo de tiempo antes de que se reproduzca el eco. El máximo es 2 segundos.

Retroalimentación Define un porcentaje de la señal retrasada que se invertirá en el retraso para crear ecos de decadencia múltiple.

Mezcla Controla la cantidad de eco.

Efecto DeNoiser

El efecto DeNoiser detecta automáticamente el ruido y lo elimina. Utilice este efecto para eliminar el ruido de grabaciones analógicas, tales como grabaciones en cintas magnéticas. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

El efecto DeNoiser tiene los ajustes siguientes:

Base de ruido Indica el nivel (en decibelios) de la base de ruido mientras se reproduce el clip.

Congelar Detiene la estimación de la base del ruido en el valor actual. Utilice este control para localizar el ruido, y acoplarlo y eliminarlo de un clip.

Reducción Indica la cantidad de ruido que debe eliminarse en un rango de -20 a 0 dB.

Desplazamiento Establece un valor de desplazamiento entre la base del ruido detectada automáticamente y el valor definido por el usuario. Está limitado a un rango entre -10 y +10 dB. El desplazamiento le proporciona un control adicional cuando no es suficiente con la eliminación de ruido automática.

Efecto Dinámica

El efecto Dinámica ofrece una serie de controles que pueden combinarse o utilizarse independientemente para ajustar el audio. Utilice o bien los controles gráficos de la vista Configuración personalizada, o bien ajuste los valores en la vista Parámetros individuales. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

El efecto Dinámica tiene los ajustes siguientes:

AutoGate Corta una señal cuando el nivel desciende por debajo del umbral especificado. Utilice este control para eliminar señales de fondo no deseadas en grabaciones, como una señal de fondo en una voz superpuesta. Defina la barrera para que se cierre cuando el orador se detiene, lo que elimina el resto de sonidos. El LED muestra colores que indican el modo de la barrera: abierta (verde), ataque o liberación (amarillo) y cerrada (rojo). Utilice los siguientes controles para Barrera:

- **Umbral** Indica el nivel (entre -60 y 0 dB) que la señal de entrada debe superar para abrir la barrera. Si el nivel de la señal queda por debajo de este nivel, la barrera se cierra y la señal entrante se silencia.
- **Atacar** Indica el tiempo que la barrera tarda en abrirse después de que el nivel de la señal exceda el umbral.
- **Liberar** Define el tiempo (entre 50 y 500 milisegundos) que la barrera tarda en cerrarse después de que el nivel de la señal descienda por debajo del umbral.
- **Mantener** Indica el tiempo (entre 0,1 y 1.000 milisegundos) que la barrera permanece abierta después de que el nivel haya descendido por debajo del umbral.

Compresor Equilibra el rango dinámico para crear un nivel coherente a lo largo de la duración del clip mediante el aumento del nivel de sonidos suaves y la disminución del nivel de sonidos estridentes. Utilice los siguientes controles para Compresor:

- **Umbral** Define el nivel (entre -60 y 0 dB) que la señal debe exceder para ejecutar la compresión. A los niveles que descienden por debajo del umbral no les ocurre nada.
- **Proporción** Define la proporción según la cual se aplica la compresión, hasta 8:1. Por ejemplo, si la proporción es 5:1 y el nivel de entrada aumenta en 5 dB, la salida disminuye en 1 dB solamente.
- **Ataque** Define el tiempo (entre 0,1 y 100 milisegundos) que el compresor tarda en responder a una señal que exceda el umbral.
- **Liberar** Indica el tiempo (entre 10 y 500 milisegundos) que tarda la ganancia en volver al nivel original cuando la señal desciende por debajo del umbral.
- **Auto** Calcula el tiempo de liberación basado en la señal entrante.
- **Nivel** Ajusta el nivel de salida del compresor (entre -6 y 0 dB) para dar cuenta de la pérdida o la ganancia producida por la compresión.

Extensor Reduce todas las señales por debajo del umbral indicado para definir la proporción. El resultado es similar al control de la barrera pero es más sutil. Utilice los siguientes controles con Extensor:

- **Umbral** Indica el nivel al que debe caer la señal para activar el extensor. A los niveles que exceden el umbral no les ocurre nada.
- **Proporción** Establece la proporción a la que se extienden las señales, hasta 5:1. Por ejemplo, si la proporción es 5:1, una disminución de nivel de 1 se extiende en 5 dB, y el resultado es una disminución mucho más rápida de la señal.

Limitador Reduce los recortes en los clips de audio que contienen picos en la señal. Por ejemplo, para equilibrar los picos que exceden los 0 dB en un archivo de audio, el nivel general del audio no debe reducirse por debajo de 0 dB para evitar recortes. Utilice los siguientes controles con Limitador:

- **Umbral** Indica el nivel máximo de señal, entre -12 y 0 dB. Todas las señales que excedan el umbral se reducen al mismo nivel que el umbral.
- **Liberar** Indica el tiempo (entre 10 y 500 milisegundos) que tarda la ganancia en volver al nivel normal tras un clip.

SoftClip Reduce los recortes de manera similar al Limitador, pero no utiliza límites forzados. Este control agrega un borde a algunas señales a fin de definir las mejor en una mezcla general.

Efecto EQ

Este efecto actúa como ecualización paramétrica, es decir, controla la frecuencia, el ancho de banda y el nivel utilizando múltiples bandas. El efecto incluye 3 bandas medias completamente paramétricas, una banda alta y una banda baja. Las bandas baja y alta son filtros ordenadores, de forma predeterminada. La ganancia es constante sobre la frecuencia. El control Cortar cambia la banda baja y la alta de filtros ordenadores a filtros de recorte. La ganancia es fija a -12 dB por octava y se desactiva en modo de corte.

Utilice los controles gráficos de la vista Configuración personalizada o ajuste los valores en la vista Parámetros individuales. En la vista Configuración personalizada, puede controlar los parámetros de las bandas de filtro en la ventana Frecuencia arrastrando los controles. Cada banda incluye un control para Frecuencia y Ganancia. Las bandas medias incluyen dos controles adicionales para ajustar el factor Q. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

El efecto EQ tiene los ajustes siguientes:

Frecuencia Indica la cantidad que se debe aumentar o disminuir la banda (entre 20 y 2.000 Hz).

Ganancia Indica la cantidad que se debe aumentar o disminuir la banda (entre -20 y 20 dB).

Cortar Modifica la funcionalidad del filtro de ordenación a corte.

Q Indica el ancho de cada banda de filtro (entre 0,05 y 5,0 octavas).

Salida Indica la ganancia necesaria para compensar los aumentos o las reducciones de las bandas de frecuencia en la ganancia de salida de EQ.

Efectos Relleno hacia la izquierda, Relleno hacia la derecha

El efecto Relleno hacia la izquierda duplica la información del canal izquierdo del clip de audio y la coloca en el canal de la derecha, descartando la información original de dicho canal. El efecto Relleno hacia la derecha duplica la información del canal derecho y la coloca en el canal de la izquierdo, descartando la información existente en dicho canal. Afecta a clips de audio estéreo solamente.

Efectos Paso alto, Paso bajo

El efecto Paso alto elimina las frecuencias que estén por debajo del límite de frecuencia especificado. El efecto Paso bajo elimina las frecuencias que estén por encima del límite de frecuencia especificado. Estos efectos están disponibles para clips 5.1, estéreo o mono.

Efecto Invertir

El efecto Invertir invierte la fase de todos los canales. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Efecto Compresor multibanda

El efecto MultibandCompressor es un compresor tribanda con controles para cada una de ellas. Utilice este efecto en lugar del compresor de Dinámica cuando necesite un compresor más suave.

Utilice los controles gráficos de la vista Configuración personalizada o ajuste los valores en la vista Parámetros individuales. La vista Configuración personalizada muestra las 3 bandas (baja, media y alta) en la ventana Frecuencia. Puede controlar la ganancia de cada banda ajustando controles para marcar los rangos de ganancia y frecuencia. Los controles de la banda central determinan la frecuencia de cruce de las bandas. Arrastre los controles para ajustar la frecuencia correspondiente. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

El efecto MultibandCompressor tiene los ajustes siguientes:

Solo Reproduce la banda activa solamente.

Nivel Ajusta los niveles, en decibelios.

Banda Selecciona una banda. En el control gráfico, haga clic en una banda para seleccionarla.

Frecuencia cruzada Aumenta el rango de frecuencias para la banda seleccionada.

Salida Indica el ajuste de ganancia de salida para compensar la reducción o el aumento de la ganancia producido por la compresión. Ayuda a preservar la mezcla de ajustes de ganancia individual.

Utilice los siguientes controles para cada banda:

Umbral 1-3 Indica el nivel (entre -60 y 0 dB) que la señal entrante debe exceder para ejecutar la compresión.

Proporción 1-3 Indica el nivel de compresión, hasta 8:1.

Ataque 1-3 Indica el tiempo (entre 0,1 y 100 milisegundos) que el compresor tarda en responder a una señal que exceda el umbral.

Liberación 1-3 Indica el tiempo que tarda la ganancia en volver al nivel original cuando la señal desciende por debajo del umbral.

Nivel 1-3 Ajusta el nivel de salida del compresor (entre -6 y +12 dB) para compensar una pérdida de ganancia producida por compresión.

Efecto Retardo de referencia sonora múltiple

Este efecto agrega hasta cuatro ecos del audio original al clip. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono. El efecto Retardo de referencia sonora múltiple tiene los ajustes siguientes:

Retardo 1-4 Determina el tiempo entre el audio original y su eco. El máximo es 2 segundos.

Retroalimentación 1-4 Define el porcentaje de la señal retardada que se agregará al retardo para crear ecos de decadencia múltiple.

Nivel 1-4 Controla el volumen de cada eco.

Mezcla Controla la cantidad de eco retardado y sin retardo.

Efecto Posición

El efecto Posición elimina las frecuencias que están cerca del centro especificado. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono. El efecto Posición tiene los ajustes siguientes:

Centro Indica la frecuencia que debe eliminarse. Si está eliminando zumbidos de la línea eléctrica, escriba un valor que concuerde con la frecuencia de línea eléctrica utilizada por el sistema eléctrico donde se haya grabado el clip. Por ejemplo, de 60 Hz. en Norteamérica y Japón, y de 50 Hz. en la mayoría del resto de países.

Q Indica el rango de frecuencias que deben verse afectadas. Un ajuste bajo crea una banda estrecha, mientras que un ajuste alto, crea una banda ancha.

Efecto Ecualización paramétrica

El efecto Ecualización paramétrica aumenta o disminuye las frecuencias cerca de la frecuencia central indicada. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono. El efecto Ecualización paramétrica tiene los ajustes siguientes:

Centro Indica la frecuencia al centro del rango especificado.

Q Indica el rango de frecuencias que deben verse afectadas. Un ajuste bajo crea una banda estrecha, mientras que un ajuste alto, crea una banda ancha. El parámetro Amplificación define la cantidad de ajuste de las frecuencias en decibelios. El control Amplificación indica cuánto se debe ajustar el ancho indicado en decibelios.

Amplificación Indica la cantidad que se debe aumentar o disminuir el rango de frecuencias (entre -20 y +20 dB).

Efecto Deformación de tono

El efecto Deformación de tono ajusta el tono de la señal de entrada. Utilice este efecto para hacer más graves las voces altas o viceversa. Puede ajustar las propiedades utilizando los controles gráficos de la vista Configuración personalizada, o modificando los valores de la vista Parámetros individuales. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

El efecto Deformación tiene los ajustes siguientes:

Tono Especifica el cambio del tono en intervalos de semitono. El rango ajustable se encuentra entre -12 y +12 semitonos.

Afinar Determina la afinación entre la cuadrícula de semitonos y el parámetro Tonos.

Conservación de componentes Evita que se vean afectados los formantes del clip de audio. Por ejemplo, utilice este control para aumentar el tono de las voces altas para evitar que suenen como en los dibujos animados.

Efecto Reverberación

El efecto Reverberación agrega ambiente y calor a un clip de audio simulando el sonido del audio que se reproduce en una habitación. Utilice los controles gráficos de la vista Configuración personalizada o ajuste los valores en la vista Parámetros individuales. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

El efecto Reverberación tiene los ajustes siguientes:

Pre-retardo Determina el tiempo entre la señal y la reverberación. Este ajuste está en correlación con la distancia que se desplaza un sonido hasta las paredes reflectantes y vuelve al oyente en un ajuste en directo.

Absorción Especifica el porcentaje con el que se absorbe el sonido.

Tamaño Delimita el tamaño de la habitación como un porcentaje.

Densidad Determina la densidad de la "cola" de reverberación. El valor del Tamaño indica el intervalo al que se puede ajustar la Densidad.

Atenuar bajos Define la cantidad de atenuación para bajas frecuencias (en decibelios). Atenuar bajas frecuencias evita la reverberación de retumbos o sonidos turbios.

Atenuar altos Define la cantidad de atenuación para altas frecuencias (en decibelios). Los ajustes bajos hacen que la reverberación suene más suave.

Mezcla Controla la cantidad de reverberación.

Efecto Cambiar canales

El efecto Cambiar canales modifica la posición de la información del canal derecho e izquierdo. Para clips estéreo solamente.

Efecto Agudos

El efecto Agudos permite aumentar o reducir las frecuencias más altas (4000 Hz y más). El control Aumentar especifica la cantidad, medida en decibelios, que se aumenta o disminuye. Este efecto está disponible para clips 5.1, estéreo o mono.

Efecto Volumen

Utilice este efecto en lugar del efecto Volumen fijo si desea obtener Volumen antes que otros efectos estándar. El efecto Volumen crea un sobre para un clip de manera que se puede aumentar el nivel de audio sin recortes. Los recortes se producen cuando la señal supera el intervalo dinámico aceptable para su hardware, lo que a menudo produce un audio distorsionado. Los valores positivos indican un aumento del volumen; los negativos, una reducción del mismo. Este efecto Volumen está disponible para clips 5.1, estéreo o mono solamente.

Capítulo 15: Composición

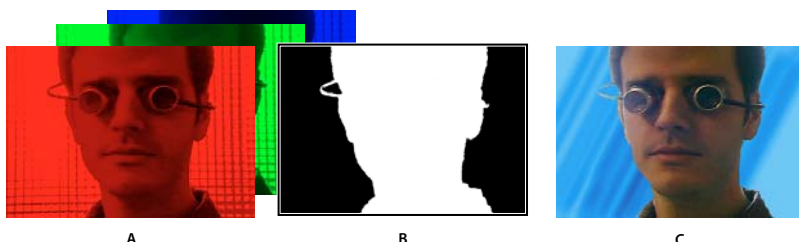
Transparencia (máscaras, canales alfa)

Acerca de la transparencia

Para crear una composición de varias imágenes, las partes de una o de más imágenes deben ser transparentes. Puede utilizar *canales alfa*, *máscaras*, *mates* e *incrustación* para definir qué partes de una imagen son transparentes y qué partes se utilizarán para oscurecer partes de otra imagen. Mediante la manipulación de transparencias y la selección de modos de fusión, puede crear distintos efectos visuales.

Acerca de canales alfa y mates

La información del color está incluida en tres canales: rojo, verde y azul. Además, una imagen puede incluir un cuarto canal invisible, denominado *canal alfa* que contiene información de transparencia.



Canales de un vistazo

A. Canales de color independientes B. Canal alfa C. Todos los canales se ven juntos

Un canal alfa ofrece una forma de almacenar ambas imágenes y su información de transparencia en un solo archivo sin interferir en los canales de color.

Al visualizar el canal alfa en el panel Composición de After Effects o el panel Monitor de Adobe Premiere Pro, el color blanco indica opacidad completa, el negro transparencia completa y las sombras grises indican transparencia parcial.

Un *mate* es una capa (o cualquiera de sus canales) que define las áreas transparentes de esa capa o de otra capa. El blanco indica áreas opacas y el negro áreas transparentes. Un canal alfa se suele utilizar como mate pero se puede utilizar un mate distinto al canal alfa cuando existe un canal o una capa que define el área deseada de transparencia mejor que el canal alfa, o bien en aquellos casos en los que la imagen de origen no incluye un canal alfa.

Muchos formatos de archivo pueden incluir un canal alfa, inclusive Adobe Photoshop, ElectricImage, TGA, TIFF, EPS, PDF, QuickTime (guardado con una profundidad de bits de millones de colores) y Adobe Illustrator. En los archivos EPS o PDF de Adobe Illustrator, After Effects convierte automáticamente las áreas vacías en un canal alfa.

Acerca de canales rectos y premultiplicados

Los archivos con canales alfa se dividen en dos categorías: rectos y premultiplicados. Aunque los canales alfa son iguales, los canales de color son diferentes.

En los canales *rectos* (o *sin mate*), la información de transparencia sólo se almacena en el canal alfa y no en ninguno de los canales de color visibles. En los canales rectos, los efectos de la transparencia no son visibles hasta que la imagen se visualiza en una aplicación que admite canales rectos.

En los canales *premultiplicados* (o *con mate*), la información de transparencia se almacena en el canal alfa y también en los canales RGB visibles, que se multiplican con un color de fondo. Los colores de las áreas semitransparentes, como los bordes calados, se desplazan hacia el color de fondo de acuerdo con su grado de transparencia.

Algunos tipos de software permiten especificar el color de fondo con el cual se premultiplican los canales; de lo contrario, el color de fondo suele ser negro o blanco.

Los canales rectos conservan información de color más precisa que los canales premultiplicados. Los canales premultiplicados son compatibles con una gama más amplia de programas, como Apple QuickTime Player. Con frecuencia, cuando recibe los recursos que va a editar o componer ya se ha decidido si se van a utilizar imágenes con canales rectos o premultiplicados. Afortunadamente, Adobe Premiere Pro y After Effects reconocen canales rectos y premultiplicados, de manera que cualquiera de los tipos produce resultados satisfactorios para la mayoría de los proyectos.

Acerca de la incrustación

La *incrustación* es la definición de transparencia mediante un valor de color determinado (con una incrustación de color o incrustación de croma) o un valor de brillo (con una incrustación de luminancia) en una imagen. Al *eliminar* un valor, todos los píxeles que tienen colores o valores de luminancia similares se convierten en transparentes.

La incrustación simplifica la sustitución de un fondo de un color o un brillo uniforme por otra imagen, y esto es especialmente útil cuando se trabaja con objetos demasiado complejos para enmascararlos fácilmente. La técnica de incrustación de un fondo de un color uniforme se suele denominar *pantalla azul* o *pantalla verde* aunque no es necesario utilizar azul o verde; puede utilizar cualquier color sólido para el fondo.

La *incrustación de diferencias* define la transparencia en relación a una imagen de fondo con una línea de base determinada. En lugar de incrustar una pantalla de un solo color, puede eliminar un fondo arbitrariamente.

Composición de vídeo

Acerca de la composición

La *composición* es el proceso de creación de una imagen compuesta mediante la superposición de uno o más clips sobre otro clip. Hay distintas formas de obtener este resultado: mediante la aplicación de claves, mediante canales alfa (en clips que dispongan de ellos), con el efecto de opacidad o, simplemente, al escalar una imagen para revelar las imágenes subyacentes. Todos estos métodos, a excepción del escalado, requieren que parte del clip sea transparente.



After Effects, otro programa de Production Studio, le ofrece una gran variedad de herramientas de composición. Las composiciones realizadas en After Effects se pueden importar fácilmente a Adobe Premiere Pro.

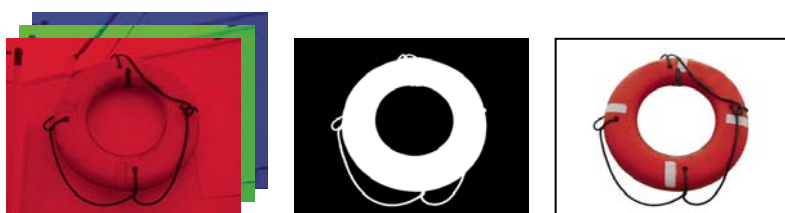
Cuando parte de un clip es transparente, la información de transparencia se almacena en el *canal alfa*. Se puede aplicar cualquier combinación de *opacidad*, *máscaras*, *mates* y *claves* para modificar el canal alfa. De este modo, se ocultan zonas de un clip parcial o totalmente. Adobe Premiere Pro hace referencia a las zonas transparentes con la siguiente terminología:

Canal alfa Define zonas transparentes para el clip que contiene el canal. Un canal alfa es un canal adicional, además de los canales de color visibles (como los canales RGB). El canal alfa indica transparencia y suele estar oculto. Al trabajar con elementos importados, el canal alfa ofrece una forma de almacenar la información tanto del clip como de su transparencia en un único archivo, sin interferir en los canales de color del metraje. También se puede hacer caso omiso a un canal alfa existente y utilizar los efectos de transparencia de Adobe Premiere Pro para crear otro canal nuevo. Al visualizar el canal alfa en el Monitor de programa, las zonas blancas indican opacidad, las negras indican transparencia y las grises indican transparencia parcial. Dado que los canales alfa utilizan tonos de gris para almacenar la información de transparencia, algunos efectos pueden aplicar una imagen en escala de grises (o los valores de luminosidad de una imagen en color) a un canal alfa.

Máscara Describe el proceso de modificación de un canal alfa; en ocasiones se utiliza como sinónimo de *canal alfa*.

Mate Define o modifica las zonas transparentes de su propio clip o de otro clip. Un mate puede ser un archivo o un canal. Se puede utilizar un mate cuando existe un canal o clip que define la zona deseada de transparencia mejor que el canal alfa, o cuando un clip no contiene un canal alfa.

Incrustación Define la transparencia según un determinado color (clave de croma) o valor de brillo (clave de luminancia) en una imagen. Los píxeles que coinciden con el color clave se vuelven transparentes. Utilice la aplicación de claves para eliminar un fondo de color uniforme, como una pantalla azul o verde.



Canales de color independientes (izquierda), canal alfa (centro) y visualización de todos los canales de color juntos (derecha)

Véase también

“Acerca de la transparencia” en la página 335

“Acerca de canales alfa y mates” en la página 335

“Selección de un modo de visualización” en la página 94

Composición de clips

Cada una de las pistas de vídeo del panel Línea de tiempo contiene un canal alfa que almacena información de transparencia. Todos los fotogramas de la pista de vídeo son completamente transparentes, a excepción de aquellos a los que se haya agregado contenido opaco, como vídeo, imágenes fijas o títulos. Puede hacer que zonas de contenido opaco se vuelvan parcial o completamente transparentes si ajusta el canal alfa de un clip o aplica un mate o una clave a un clip. Los clips de las pistas superiores cubren los clips de las pistas inferiores, salvo en las zonas en que los canales alfa indican transparencia. Adobe Premiere Pro compone clips desde la pista inferior hacia arriba y el último fotograma de vídeo es una composición de clips de todas las pistas visibles. Las zonas en las que todas las pistas están vacías o son transparentes aparecen en negro. Si es necesario, se puede utilizar el comando Archivo > Interpretar metraje para cambiar la forma en que Adobe Premiere Pro interpreta el canal alfa de un clip en todo un proyecto.

Siga estas pautas para la composición de clips y pistas:

- Si desea aplicar la misma cantidad de transparencia a un clip entero, sólo tiene que ajustar la opacidad del clip en el panel Controles de efectos.
- A menudo, lo más eficaz es importar un archivo de origen con un canal alfa que defina las zonas que se desea que sean transparentes. Dado que la información de transparencia se almacena con el archivo, Adobe Premiere Pro conserva y muestra el clip con su transparencia en todas las secuencias en las que se utilice el archivo como clip.
- Si el archivo de origen de un clip no contiene un canal alfa, se deberá aplicar la transparencia manualmente en las copias concretas del clip en las que se desee que haya transparencia. Es posible aplicar transparencia a un clip de vídeo en una secuencia mediante el ajuste de la opacidad del clip o la aplicación de efectos.
- Aplicaciones como Adobe After Effects, Adobe Photoshop y Adobe Illustrator pueden guardar clips con canales alfa siempre que el canal alfa esté presente en el archivo original y que el archivo se guarde en un formato que admita canales alfa. En estas aplicaciones, se puede visualizar un patrón de tablero de ajedrez que marque la transparencia, de modo que se puedan distinguir las zonas transparentes de las zonas blancas opacas.

Véase también

“Acerca de la transparencia” en la página 335

“Ajuste de la opacidad de los clips” en la página 338

“Aplicación de una clave a un clip” en la página 340

Definición del modo en que se interpreta un canal alfa


1 Seleccione un clip en el panel Proyecto.

2 Elija Archivo > Interpretar metraje o haga clic con el botón derecho del mouse y elija Interpretar metraje en el menú contextual.

3 En el cuadro de diálogo Interpretar metraje, seleccione cualquiera de las opciones siguientes de canal alfa y haga clic en Aceptar:

Omitir canal alfa Omite el canal alfa en el clip.

Invertir canal alfa Invierte las zonas claras y oscuras del canal alfa. Las zonas transparentes y opacas se intercambian.

 Si tiene problemas para identificar las zonas transparentes de un clip, elija Alfa en el menú de vista Programa del Monitor de programa. Otro método para ver zonas de transparencia es agregar un mate de color claro sólido sobre una pista situada bajo la imagen a la que se aplican las claves.

Véase también


“Acerca de canales alfa y mates” en la página 335

“Creación de un color mate sólido” en la página 349

Ajuste de la opacidad de los clips

De forma predeterminada, los clips de las pistas se muestran con opacidad máxima (100%), a excepción de las zonas marcadas mediante máscaras, mates o canales alfa. Se puede incrementar la transparencia de todo un clip mediante la definición de un valor de opacidad por debajo del 100%. Cuando el valor de opacidad de un clip se define por debajo del 100%, es posible que los clips de las pistas inferiores sean visibles. Con una opacidad del 0%, el clip es completamente transparente. Si no hay clips apilados debajo de un clip parcialmente transparente, quedará visible el fondo negro de la secuencia. Es posible definir la opacidad de un determinado clip en el panel Controles de efectos o en el panel Línea de tiempo, así como hacer que un clip entre gradualmente o se desvanezca poco a poco si se anima la opacidad.

El orden de procesamiento influye en el modo en que la opacidad interactúa con los efectos visuales. En primer lugar, se procesa la lista Efectos de vídeo, a continuación, se procesan efectos geométricos como Movimiento y, finalmente, se aplican los ajustes del canal alfa. Dentro de cada grupo de efectos, la lista de efectos se procesa en orden descendente. Dado que Opacidad está en la lista Efectos fijos, se procesa después de la lista Efectos de vídeo. Si desea que la opacidad se procese antes o después de determinados efectos, o si desea controlar otras opciones de opacidad, aplique el efecto de vídeo Ajuste Alpha.


 Si sólo desea crear un desvanecimiento a negro, puede aplicar al clip una transición como Pasar a negro en lugar de animar los fotogramas clave de opacidad manualmente.

Véase también

“Activación de un fotograma clave” en la página 223

“Efecto Ajuste Alfa” en la página 301

Especificación de la opacidad de un clip en el panel Controles de efectos

- 1 Seleccione un clip en el panel Línea de tiempo.
- 2 En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo situado junto al efecto Opacidad para expandir los ajustes.
- 3 (Opcional) Si desea animar el efecto Opacidad con el tiempo, haga clic en el icono Conmutar animación  y asegúrese de que el indicador del tiempo actual marca el tiempo deseado en la línea de tiempo Controles de efectos.
- 4 Realice una de las acciones siguientes:
 - Introduzca un nuevo valor de opacidad.
 - Haga clic en el triángulo situado junto al icono Conmutar animación para expandir los controles de ajustes y arrastrar el regulador Opacidad.

Si hace clic en el icono Conmutar animación en el paso 3, en la línea de tiempo Controles de efectos se creará un fotograma clave en el que se colocará el indicador del tiempo actual.

5 (Opcional) Si desea animar la opacidad del clip con el tiempo, desplace el indicador del tiempo actual y realice una de las siguientes acciones para establecer ajustes:

- Introduzca un valor para el ajuste.
- Arrastre el deslizador Opacidad para especificar un valor.

Cuando realice el ajuste, en la línea de tiempo Controles de efectos aparecerá un nuevo fotograma clave y un gráfico que representarán el ajuste. Para realizar más ajustes, introduzca un valor, arrastre el deslizador Opacidad o arrastre un control de Opacidad en el gráfico. También se puede ajustar la interpolación entre fotogramas clave si se edita el gráfico del fotograma clave. Repita el paso 5 según sea necesario.

Véase también



“Edición de gráficos de fotogramas clave en el panel Controles de efectos” en la página 226

“Acerca de los fotogramas clave” en la página 219

Especificación de la opacidad de un clip en el panel Línea de tiempo

Es posible ajustar la opacidad de un clip en el panel Controles de efectos mediante el mismo método que se utilizaría para definir cualquier otra propiedad de efecto. No obstante, en ocasiones puede resultar más sencillo ajustar dichos efectos en el panel Línea de tiempo.

1 Si es necesario, expanda una vista de pista; para ello, haga clic en el triángulo situado junto al nombre de la pista para expandir sus opciones.

2 Si es necesario, haga clic en el botón Mostrar fotogramas clave  ,  y elija Mostrar manejadores de opacidad en el menú emergente. Aparecerá un gráfico en todos los clips de la pista.


***Nota:** Si no existen fotogramas clave en el gráfico, éste se mostrará como una línea recta horizontal a lo largo de toda la pista.*

3 En el panel Línea de tiempo, realice una de las acciones siguientes:

- Pulse la tecla Ctrl mientras selecciona la herramienta Selección y arrastre el gráfico hacia arriba o hacia abajo.
- Utilice la herramienta Pluma para arrastrar el gráfico hacia arriba o hacia abajo.

El valor y el tiempo actuales de opacidad aparecerán como información sobre herramientas a medida que vaya arrastrando.

4 (Opcional) Si desea animar el efecto Opacidad con el tiempo, pulse la tecla Ctrl mientras hace clic en el gráfico con la herramienta Pluma en el tiempo deseado en el panel Línea de tiempo. Se creará un fotograma clave en el punto en el que haya hecho clic. Repita el paso 5 según sea necesario.

 Después de crear uno o más fotogramas clave en el gráfico, podrá desplazar los fotogramas clave o los controles de Opacidad con la herramienta Selección o con la herramienta Pluma. Para ajustar la suavidad de la animación cambie la interpolación de los fotogramas claves de lineal a curva. Consulte también “Controlar el cambio mediante la interpolación de curva de fotogramas clave” en la página 231.

Véase también

“Acerca del panel Controles de efectos” en la página 242

“Activación de un fotograma clave” en la página 223

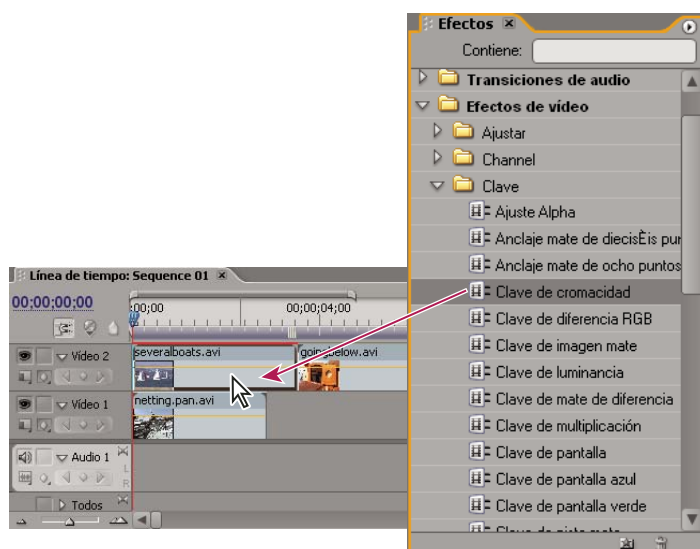
“Uso de fotogramas clave” en la página 219

Definición de las zonas transparentes con claves

Aplicación de una clave a un clip

Un efecto de *clave* define las zonas transparentes en un clip basándose en valores como el color o el brillo. Cabe la posibilidad de utilizar las claves basadas en el color para eliminar un fondo, las claves de brillo para agregar texturas o efectos especiales, las claves de canal alfa para modificar el canal alfa de un clip y las claves mate para agregar máscaras móviles o aplicar otros clips como mates.

- 1 En el panel Efectos, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Efectos de vídeo y, a continuación, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Clave.
- 2 Arrastre una clave hasta un clip en el panel Línea de tiempo.




Arrastre de una clave desde el panel de efectos hasta un clip en el panel Línea de tiempo.

- 3 En la sección Efectos de vídeo del panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo situado junto al nombre del efecto clave para expandir los ajustes.
- 4 (Opcional) Si desea aplicar la Clave de croma o la Clave de diferencia RGB, asegúrese de que se muestra la opción de ajuste de color y realice una de las acciones siguientes para seleccionar un color que defina la transparencia del clip:
 - Haga clic en la muestra de color y utilice el Selector de color de Adobe para seleccionar un color; a continuación, haga clic en Aceptar para cerrar el Selector de color.
 - Seleccione el icono Cuentagotas y haga clic en cualquier punto del escritorio del equipo para seleccionar un color.

El color seleccionado para la Clave de croma o la Clave de diferencia RGB aparecerá en la muestra junto al icono Cuentagotas.

- 5 Defina los ajustes de la clave. Si no desea animar el efecto de clave con el tiempo, puede omitir los pasos 6 y 7.

Nota: Para obtener más información acerca de los ajustes de las claves, consulte el tema correspondiente a la clave pertinente.

- 6 (Opcional) Si desea animar el efecto de clave con el tiempo, asegúrese de que el indicador del tiempo actual se encuentra en la posición deseada y, a continuación, haga clic en el icono Conmutar animación  correspondiente al ajuste que desea cambiar con el tiempo. Aparecerá un fotograma clave en la línea de tiempo Controles de efectos.
- 7 (Opcional) Desplace de nuevo el indicador del tiempo actual y realice una de las siguientes acciones para definir un ajuste:
 - Introduzca un valor para el ajuste.
 - Haga clic en el triángulo situado junto al nombre del ajuste para expandir sus ajustes y arrastre el deslizador hasta un valor específico. También puede arrastrar un punto del gráfico en el panel Controles de efectos.

Cuando defina el ajuste, aparecerá un nuevo fotograma clave en el panel Controles de efectos. También puede ajustar la interpolación entre los fotogramas clave si edita el gráfico de fotogramas clave en el panel Controles de efectos. Repita el paso 7 según sea necesario.



Para evaluar de forma más eficaz los ajustes de un efecto clave, abra la vista compuesta del clip y el canal alfa del clip simultáneamente. Elija Nueva vista en el menú Monitor de programa y, a continuación, elija Alfa en el nuevo menú Monitor de programa.

Véase también

“Acerca de la incrustación” en la página 336

“Acerca de los mates” en la página 344

“Eliminación de un único color” en la página 342

“Edición de gráficos de fotogramas clave en el panel Controles de efectos” en la página 226

Uso de la Clave de croma

El efecto Clave de croma especifica qué color o gama de colores del clip se volverán transparentes. Puede utilizar esta clave para rodar una escena ante una pantalla monocromática de fondo, por ejemplo, una pantalla azul o verde.

Los siguientes ajustes de la Clave de croma se definen en el panel Controles de efectos:

Similitud Amplía o reduce la gama del color de destino que se volverá transparente. Los valores más altos aumentan la gama.

Fusionar Fusiona el clip en el que se aplica la clave con el clip subyacente. Valores más altos fusionan una mayor parte del clip.

Umbral Controla la cantidad de sombras en la gama de color a la que se aplicó la clave. Los valores más altos conservan más sombras.

Límite Oscurece o ilumina las sombras. Arrastre hacia la derecha para oscurecer las sombras, pero no arrastre más allá del regulador de Umbral, o invertirá los píxeles grises y transparentes.

Suavizado Especifica la cantidad de suavizado que Adobe Premiere Pro aplica al límite entre las zonas transparentes y opacas. El suavizado fusiona píxeles para crear bordes más suaves y lisos. Elija No para crear bordes nítidos, sin suavizado. Esta opción resulta de utilidad para conservar líneas nítidas, como las de los títulos. Elija Baja o Alta para crear distintas cantidades de suavizado.

Sólo máscara Muestra únicamente el canal alfa del clip. El negro representa las zonas transparentes, el blanco representa las zonas opacas y el gris representa las zonas parcialmente transparentes.

Véase también

“Acerca de la incrustación” en la página 336

Acerca de la Incrustación por croma

El efecto Incrustación por croma elimina todos los píxeles de una imagen que se parezcan a un color clave especificado. Este efecto modifica sólo el canal alfa de una capa.

Al eliminar un valor de color en un clip, ese color o esa gama de colores se vuelven transparentes para todo el clip. Controle la gama de colores transparentes ajustando el nivel de tolerancia. También pueden calarse los bordes de la parte transparente para crear una transición uniforme entre las zonas opacas y las transparentes.

Véase también

“Acerca de la incrustación” en la página 336

Eliminación de un único color

- 1 Seleccione un clip en el panel Línea de tiempo.
- 2 Aplique el efecto Incrustación por croma al clip.
- 3 En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir el efecto Incrustación por croma.
- 4 Realice una de las acciones siguientes para especificar el color clave:
 - Haga clic en la muestra Incrustación por croma para abrir el Selector de color de Adobe, seleccione un color y, a continuación, haga clic en Aceptar.
 - Haga clic en el icono Cuentagotas y, a continuación, haga clic en un color en la pantalla del equipo.
- 5 Arrastre el control deslizante Tolerancia de color para especificar la gama de colores que desea eliminar. Los valores bajos eliminan una gama menor de colores próximos a la incrustación por croma. Los valores altos eliminan una gama mayor de colores.
- 6 Arrastre el control deslizante Estrechamiento de borde para ajustar el ancho del borde del área incrustada. Los valores positivos amplían la máscara, aumentando así el área transparente. Los valores negativos reducen la máscara, disminuyendo así el área transparente.
- 7 Arrastre el control deslizante Suavizado de borde para especificar el suavizado del borde. Los valores altos crean un borde más suave, pero el procesamiento lleva más tiempo.

Uso de la Clave de diferencia RGB

La Clave de diferencia RGB es una versión más sencilla de la Clave de croma. Permite seleccionar una gama para el color de destino, pero no es posible fusionar la imagen ni ajustar la transparencia en grises. Utilice la Clave de diferencia RGB para escenas claras sin sombras, o para primeras tomas que no requieran ajustes de precisión.

Nota: La Clave de mate de diferencia emplea un mate para definir el canal alfa del mismo modo que la Clave de diferencia RGB emplea un color. Para obtener más información, consulte “Efecto Clave de mate de diferencia” en la página 302.

Los siguientes ajustes de la Clave de diferencia RGB se definen en el panel Controles de efectos:

Color Especifica el color del vídeo que se volverá transparente mediante la máscara.

Similitud Amplía o reduce la gama del color de destino que se volverá transparente. Los valores más altos aumentan la gama.

Suavizado Especifica la cantidad de suavizado que Adobe Premiere Pro aplica al límite entre las zonas transparentes y opacas. Elija No para crear bordes nítidos, sin suavizado. Esta opción resulta de utilidad para conservar líneas nítidas, como las de los títulos. Elija Baja o Alta para crear distintas cantidades de suavizado.

Sólo máscara Muestra únicamente el canal alfa del clip. El negro representa las zonas transparentes, el blanco representa las zonas opacas y el gris representa las zonas parcialmente transparentes.

Sombra paralela Agrega una sombra 50% gris y 50% desplazada 4 píxeles por debajo y a la derecha respecto a las zonas opacas de la imagen del clip original. Esta opción funciona mejor con gráficos simples, como los títulos.

Véase también

“Acerca de la incrustación” en la página 336

Clave de pantalla azul y Clave de pantalla verde

La Clave de pantalla azul y la Clave de pantalla verde crean transparencia a partir del auténtico croma azul y del auténtico croma verde. Utilice estas claves para eliminar pantallas azules o verdes bien iluminadas cuando cree compuestos.

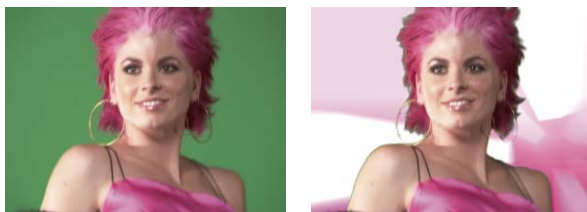
Los siguientes ajustes de la clave de pantalla azul o verde se definen en el panel Controles de efectos:

Umbral Define los niveles de azul o verde que determinan las zonas transparentes del clip. Al arrastrar el deslizador Umbral hacia la izquierda, aumenta la cantidad de transparencia. Utilice la opción Sólo máscara para visualizar las zonas negras (transparentes) a medida que se desplaza el deslizador Umbral.

Límite Define la opacidad de las zonas no transparentes especificadas por el ajuste Umbral. Al arrastrar el deslizador Cortar hacia la derecha, aumenta la opacidad. Utilice la opción Sólo máscara para visualizar las zonas blancas (opacas) a medida que se desplaza el deslizador Cortar.

Suavizado Especifica la cantidad de suavizado aplicado al límite entre las zonas transparentes y opacas. Elija No para crear bordes nítidos, sin suavizado. Esta opción resulta de utilidad para conservar líneas nítidas, como las de los títulos. Elija Baja o Alta para crear distintas cantidades de suavizado.

Sólo máscara Muestra únicamente el canal alfa del clip. El negro representa las zonas transparentes, el blanco representa las zonas opacas y el gris representa las zonas parcialmente transparentes.



Sujeto fotografiado ante un fondo verde (izquierda). Se aplica el efecto Clave de pantalla verde (derecha) para superponer el sujeto a la pista subyacente.

Véase también

“Acerca de la incrustación” en la página 336

Uso de la Clave no roja

La Clave no roja crea transparencias a partir de fondos verdes o azules. Esta clave es similar a la Clave de pantalla azul y a la Clave de pantalla verde, pero también permite fusionar dos clips. Además, la Clave no roja ayuda a reducir los halos en torno a los bordes de los objetos no transparentes. Utilice la Clave no roja para eliminar pantallas verdes cuando necesite controlar la fusión, o cuando la Clave de pantalla azul o la Clave de pantalla verde no proporcionen resultados satisfactorios.

Los siguientes ajustes de la Clave no roja se definen en el panel Controles de efectos:

Umbral Define los niveles de azul o verde que determinan las zonas transparentes del clip. Al arrastrar el deslizador Umbral hacia la izquierda, aumenta la cantidad de transparencia. Utilice la opción Sólo máscara para visualizar las zonas negras (transparentes) a medida que se desplaza el deslizador Umbral.

Límite Define la opacidad de las zonas no transparentes especificadas por el regulador Umbral. Cuanto más altos sean los valores, mayor será la transparencia. Arrastre hacia la derecha, hasta que el área opaca alcance el nivel satisfactorio.

Eliminación de halos Elimina el color residual de la pantalla verde o azul de los bordes de las áreas opacas de un clip. Elija No para deshabilitar la eliminación de halos. Elija Verde o Azul para eliminar los bordes sobrantes del metraje de pantalla verde o azul, respectivamente.

Suavizado Especifica la cantidad de suavizado que Adobe Premiere Pro aplica al límite entre las zonas transparentes y opacas. Elija No para crear bordes nítidos, sin suavizado. Esta opción resulta de utilidad para conservar líneas nítidas, como las de los títulos. Elija Baja o Alta para crear distintas cantidades de suavizado.

Sólo máscara Muestra únicamente el canal alfa del clip. El negro representa las zonas transparentes, el blanco representa las zonas opacas y el gris representa las zonas parcialmente transparentes.

Véase también

“Acerca de la incrustación” en la página 336

Acerca de la Clave de luminancia

La Clave de luminancia crea transparencia para los valores más oscuros de la imagen, dejando los colores más claros opacos. Utilice la Clave de luminancia para crear una ligera superposición o para eliminar zonas oscuras.

Defina los ajustes siguientes según sea necesario:

Umbral Especifica la gama de valores más oscuros que son transparentes. Cuanto más altos sean los valores, más amplia será la gama de transparencia.

Límite Define la opacidad de las zonas no transparentes especificadas por el regulador Umbral. Cuanto más altos sean los valores, mayor será la transparencia.



También puede utilizar la Clave de luminancia para eliminar zonas claras mediante la definición del Umbral con un valor bajo y la definición del Límite con un valor alto.

Véase también

“Acerca de la incrustación” en la página 336

Clave de multiplicación y Clave de pantalla

La Clave de multiplicación crea transparencia en las zonas claras del clip. Por el contrario, la Clave de pantalla crea transparencia en las zonas oscuras del clip. Al igual que la Clave de luminancia, la Clave de multiplicación y la Clave de pantalla son más eficaces cuando la imagen a la que se están aplicando las claves contiene zonas claras y oscuras de mucho contraste.

Los siguientes ajustes de la Clave de multiplicación y de la Clave de pantalla se definen en el panel Controles de efectos:

Opacidad Reduce la opacidad del clip en el que se están aplicando las claves. Arrastre el control hacia la izquierda si desea reducir la opacidad del clip.

Límite Determina el nivel de luminancia necesario para que una zona sea transparente. Arrastre el control hacia la izquierda para reducir el nivel de luminancia necesario.

Véase también

“Acerca de la incrustación” en la página 336

Creación de transparencia y colores sólidos con mates

Acerca de los mates

Un *mate* es una imagen fija que determina dónde aplicar un efecto en un clip. Se pueden utilizar las claves de mate para crear superposiciones, incluidos las máscaras móviles. Para obtener más información acerca del uso de los mates, consulte el tema correspondiente a un mate determinado.

Véase también

“Acerca de canales alfa y mates” en la página 335

Uso de la Clave de imagen mate

La Clave de imagen mate determina las zonas transparentes basándose en el canal alfa o en los valores de brillo de una imagen mate. Para obtener los resultados más predecibles, elija una imagen en escala de grises como imagen mate, a menos que desee alterar colores en el clip. Cualquier color de la imagen mate elimina el mismo nivel de color del clip al que se aplican las claves. Por ejemplo, las zonas blancas del clip que corresponden a zonas rojas de la imagen mate se muestran en azul y verde (ya que, en la imagen RGB, el blanco está compuesto por 100% rojo, 100% azul y 100% verde); dado que el rojo también se vuelve transparente en el clip, sólo el azul y el verde se mantienen con sus valores originales.



Una imagen fija utilizada como mate (izquierda) define las zonas transparentes en el clip superpuesto (centro), revelando el clip de fondo (derecha).

Composición de clips mediante canales alfa o valores de brillo

- 1 Agregue el clip (utilizado como fondo) a una pista de vídeo en el panel Línea de tiempo.
- 2 Agregue el clip que desea superponer a cualquiera de las pistas superiores a la pista que contiene el clip de fondo. Este es el clip que permite ver la pista mate.


Asegúrese de que el clip superpuesto se solapa sobre el clip de fondo en el panel Línea de tiempo.

- 3 En el panel Efectos, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Efectos de vídeo y, a continuación, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Clave.

- 4 Arrastre la Clave de imagen mate hasta el clip superpuesto en el panel Línea de tiempo.

- 5 En el panel Línea de tiempo, seleccione el clip superpuesto.

- 6 En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo para expandir los ajustes de la Clave de imagen mate.

- 7 Haga clic en el botón Configurar , busque la imagen utilizada como mate y, a continuación, haga clic en Abrir para seleccionar la imagen.

- 8 (Opcional) Si desea animar la Clave de imagen mate con el tiempo, asegúrese de que el indicador del tiempo actual está en la posición deseada. Haga clic en los iconos Conmutar animación para los ajustes definidos.

- 9 Haga clic en el menú Compuesto usando y elija una de las siguientes opciones:

Alfa mate Compone los clips mediante los valores del canal alfa de la imagen mate seleccionada en el paso 7.

Luminancia mate Compone los clips mediante los valores de luminancia de la imagen mate seleccionada en el paso 7.

- 10 (Opcional) Seleccione la opción Invertir para intercambiar las zonas opacas y transparentes.

- 11 (Opcional) Si desea animar la Clave de imagen mate, desplace el indicador del tiempo actual en el panel Controles de efectos o en el panel Línea de tiempo y cambie los ajustes de la Clave de imagen mate.

Cuando cambie los ajustes, aparecerá un nuevo fotograma clave en el panel Controles de efectos. Repita este paso según sea necesario. También se puede ajustar la interpolación entre fotogramas clave si se edita el gráfico del fotograma clave.

Véase también

“Acerca de los fotogramas clave” en la página 219

“Acerca de canales alfa y mates” en la página 335

“Edición de gráficos de fotogramas clave en el panel Controles de efectos” en la página 226

Acerca de la Clave de mate de diferencia

La Clave de mate de diferencia crea transparencia al comparar una imagen fija especificada con un clip especificado y eliminar, a continuación, las zonas del clip que coinciden con zonas de la imagen. Esta clave se puede utilizar para crear efectos especiales. En función del clip, en ocasiones es posible utilizar la Clave de mate de diferencia para eliminar un fondo estático y sustituirlo por otra imagen fija o móvil.

Es posible crear el mate si se guarda un fotograma de un clip que muestra el fondo estático antes de que el objeto móvil entre en escena. Para obtener los mejores resultados, no se debería mover la cámara ni ningún elemento del fondo.

Los siguientes ajustes de la Clave de mate de diferencia se definen en el panel Controles de efectos:

Similitud Amplía o reduce la gama de color que se hará transparente. Los valores más altos aumentan la gama.

Suavizado Especifica la cantidad de suavizado que Adobe Premiere Pro aplica al límite entre las zonas transparentes y opacas. Elija No para crear bordes nítidos, sin suavizado. Esta opción resulta de utilidad para conservar líneas nítidas, como las de los títulos. Elija Baja o Alta para crear distintas cantidades de suavizado.

Sombra paralela Agrega una sombra 50% gris y 50% desplazada 4 píxeles por debajo y a la derecha respecto a las zonas opacas de la imagen del clip original. Esta opción funciona mejor con gráficos simples, como los títulos.

Invertir Invierte los valores del mate.

Sólo máscara Muestra únicamente el canal alfa del clip. El negro representa las zonas transparentes, el blanco representa las zonas opacas y el gris representa las zonas parcialmente transparentes.


Nota: La Clave de diferencia RGB utiliza el color para definir la transparencia del mismo modo que la Clave de mate de imagen utiliza una imagen fija.

Véase también

“Acerca de la incrustación” en la página 336

“Acerca de canales alfa y mates” en la página 335

Sustitución de un fondo estático detrás de objetos móviles

- 1 Busque un fotograma del clip que esté formado únicamente por el fondo estático.
- 2 Guarde este fotograma como un archivo de imagen.
- 3 Coloque el clip de vídeo en una pista en el panel Línea de tiempo.
- 4 En el panel Efectos, expanda la bandeja Efectos de vídeo y, a continuación, la bandeja Clave.
- 5 Arrastre el efecto Mate de diferencia hasta el clip de vídeo.
- 6 Haga clic en el botón Configurar , busque el fotograma que guardó anteriormente y, a continuación, haga clic en Abrir para seleccionar la imagen.
- 7 (Opcional) Si desea animar la Clave de mate de diferencia con el tiempo, asegúrese de que el indicador del tiempo actual está en la posición deseada. Haga clic en los iconos Conmutar animación para los ajustes definidos.
- 8 Seleccione la opción Invertir para invertir los valores del mate y eliminar el fondo estático.
- 9 Defina los demás ajustes según sea necesario.
- 10 (Opcional) Si desea animar la Clave de mate de diferencia, desplace el indicador del tiempo actual en el panel Controles de efectos o en el panel Línea de tiempo y cambie los ajustes de la Clave de imagen mate.

Cuando cambie los ajustes, aparecerá un nuevo fotograma clave en el panel Controles de efectos. También se puede ajustar la interpolación entre fotogramas clave si se edita el gráfico del fotograma clave. Repita este paso según sea necesario.

Véase también

“Exportación de una imagen fija” en la página 360

“Edición de gráficos de fotogramas clave en el panel Controles de efectos” en la página 226

Uso de la Clave de máscara de pista

La Clave de pista mate muestra un clip (clip de fondo) a través de otro clip (clip superpuesto) y utiliza un tercer archivo como un mate que crea zonas transparentes en el clip superpuesto. Este efecto requiere dos clips y un mate, cada uno de ellos situado en su propia pista. Las zonas blancas del mate son opacas en el clip superpuesto, lo que evita que se muestren los clips subyacentes. Las zonas negras del mate son transparentes y las zonas grises son parcialmente transparentes.

Un mate que contiene movimiento se llama *mate móvil* o *mate en movimiento*. Este mate está formado por metraje móvil, como una silueta sobre una pantalla verde, o una imagen fija mate que ha sido animada. Puede animar una imagen fija si aplica el efecto Movimiento al mate. Si anima una imagen fija, es aconsejable aumentar el tamaño del fotograma mate para que sea más grande que el fotograma del proyecto, de modo que los bordes del mate no queden visibles al animar el mate.



Dado que la Clave de pista mate se puede aplicar a un clip de vídeo, el mate puede cambiar con el tiempo.

Puede crear mates de distintas formas:

- Utilice el panel Título para crear texto o formas (sólo en escala de grises), guarde el título y, a continuación, importe el archivo a modo de mate.
- Aplique una clave de croma, de diferencia RGB, de mate de diferencia, de pantalla azul, de pantalla verde o de pantalla no roja a cualquiera de los clips y, a continuación, seleccione la opción Sólo máscara.
- Utilice Adobe Illustrator o Adobe Photoshop para crear una imagen en escala de grises e importarla a Adobe Premiere Pro.

Véase también

“Acerca de los fotogramas clave” en la página 219

“Uso de fotogramas clave” en la página 219

“Acerca de canales alfa y mates” en la página 335

Creación de transparencia en un clip superpuesto

- 1 Agregue el clip de fondo a una pista en el panel Línea de tiempo.
- 2 Agregue el clip que desea superponer a cualquiera de las pistas superiores a la pista que contiene el clip de fondo. Este es el clip que permite ver la pista mate.
- 3 Agregue el clip de la máscara de pista a una tercera pista por encima de las pistas que contienen el clip de fondo y el clip superpuesto.



Si necesita agregar una nueva pista a la secuencia, arrastre el clip de la máscara de pista hasta la zona vacía, por encima de la pista de vídeo más alta, en el panel Línea de tiempo. Se creará una nueva pista automáticamente.

- 4 En el panel Efectos, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Efectos de vídeo y, a continuación, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Clave.
- 5 Arrastre la Clave de pista mate hasta el clip superpuesto.
- 6 En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo situado junto al nombre Clave de pista mate para expandir los ajustes.
- 7 Haga clic en el menú emergente Halo con el triángulo apuntando hacia abajo y elija la pista de vídeo que contenga el clip de la máscara de pista.
- 8 (Opcional) Si desea animar la Clave de pista mate con el tiempo, asegúrese de que el indicador del tiempo actual está en la posición deseada. Haga clic en los iconos Conmutar animación para los ajustes que desee definir.
- 9 Haga clic en el menú emergente Compuesto usando y elija una de las siguientes opciones:

Alfa mate Compuestos con los valores del canal alfa del clip de la máscara de pista.

Luminancia mate Compuestos con los valores de luminancia del clip de la máscara de pista.

- 10 (Opcional) Seleccione la opción Invertir para invertir los valores del clip de la máscara de pista.



Para conservar los colores originales en el clip superpuesto, utilice una imagen en escala de grises para el mate. Cualquier color del mate elimina el mismo nivel de color del clip superpuesto.

- 11 (Opcional) Si desea animar la Clave de pista mate, desplace el indicador del tiempo actual en el panel Controles de efectos o en el panel Línea de tiempo y cambie los ajustes de la Clave de pista mate.

Cuando cambie los ajustes, aparecerá un nuevo fotograma clave en el panel Controles de efectos. También se puede ajustar la interpolación entre fotogramas clave si se edita el gráfico del fotograma clave. Repita este paso según sea necesario.

Véase también

“Acerca de canales alfa y mates” en la página 335

“Edición de gráficos de fotogramas clave en el panel Controles de efectos” en la página 226

Enmascaramiento de objetos con anclaje mate

Es posible que se haya eliminado correctamente el sujeto de una escena pero sigan existiendo objetos no deseados. Utilice un *anclaje mate* para enmascarar dichos objetos. En función de la forma de la máscara, puede utilizar Cuatro puntos de anclaje mate, Ocho puntos de anclaje mate o Dieciséis puntos de anclaje mate. Si dispone de un mayor número de puntos, podrá definir máscaras con formas más complejas.

El efecto de clave de anclaje mate proporciona ajustes que representan las coordenadas de píxeles *x* e *y* de cada punto del anclaje mate, medidas desde el ángulo superior izquierdo del fotograma. Los cambios se mostrarán en la vista Previsualizar del Monitor de programa.



El micrófono (izquierda) ha sido enmascarado volviendo a colocar controles de imagen en la vista Previsualizar del Monitor de programa (centro), con lo que se crea un anclaje mate al que se aplicarán claves y que se superpondrá a un fondo (derecha).

- 1 En el panel Línea de tiempo, coloque el clip que desee superponer en una pista superior a la pista que contiene el clip de fondo.
- 2 En el panel Efectos, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Efectos de vídeo y, a continuación, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Clave.
- 3 Arrastre el efecto Cuatro puntos de anclaje mate, Ocho puntos de anclaje mate o Dieciséis puntos de anclaje mate hasta el clip superpuesto.

La elección del tipo de anclaje mate depende del número de puntos necesarios para la forma de la máscara.

- 4 En el panel Controles de efectos, haga clic en el triángulo situado junto al nombre del anclaje mate para expandir los ajustes.
- 5 (Opcional) Si desea animar la clave de anclaje mate con el tiempo, asegúrese de que el indicador del tiempo actual está en la posición deseada. Haga clic en los iconos Conmutar animación para los ajustes de posición que desee definir.
- 6 Realice una de las siguientes acciones para ajustar la forma de la máscara:
 - Con el efecto de anclaje mate seleccionado en el panel Controles de efectos, arrastre los controles de anclaje mate en el Monitor del programa.
 - Defina los ajustes del punto de anclaje mate en el panel Controles de efectos para especificar el tamaño y la posición del anclaje mate.

- 7 (Opcional) Si desea animar la clave de anclaje mate, desplace el indicador del tiempo actual en el panel Controles de efectos o en el panel Línea de tiempo y, a continuación, cambie la posición de los controles de anclaje mate en el Monitor del programa o defina los ajustes en el panel Controles de efectos.

Cuando desplace los controles en el Monitor del programa o cuando cambie los ajustes en el panel Controles de efectos, en la línea de tiempo de Controles de efectos aparecerá un nuevo fotograma clave. También se puede ajustar la interpolación entre fotogramas clave si se edita el gráfico del fotograma clave. Repita este paso según sea necesario.

Véase también

“Acerca de canales alfa y mates” en la página 335

“Edición de gráficos de fotogramas clave en el panel Controles de efectos” en la página 226

Creación de un color mate sólido

Puede crear un mate en un fotograma completo de un color sólido para utilizarlo como clip. Los mates de fondo sólidos se pueden utilizar para los títulos.

- 1 Seleccione el panel Proyecto.
- 2 Elija Archivo > Nuevo > Color mate.
- 3 Seleccione un color en el Selector de color de Adobe y haga clic en Aceptar.
- 4 Escriba un nombre para el nuevo mate en el cuadro de diálogo Elegir nombre y haga clic en Aceptar.

El mate se mostrará como una imagen fija en el panel Proyecto.



Los mates de colores brillantes pueden servir de fondo temporal para poder ver la transparencia más claramente mientras se ajusta un efecto de incrustación.

Eliminación de un mate blanco o negro

Si se ha importado un clip con un mate sólido blanco o negro que ha sido premultiplicado (fusionado en los canales RGB en lugar de ser almacenado en el canal alfa), es posible eliminar el fondo blanco o negro.

- 1 En el panel Línea de tiempo, seleccione el clip que contiene el mate que desea eliminar.
- 2 En el panel Efectos, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Efectos de vídeo y, a continuación, haga clic en el triángulo para expandir la bandeja Clave.
- 3 Arrastre el efecto Quitar mate hasta el clip que contiene el mate.
- 4 (Opcional) Si desea animar el efecto Quitar mate con el tiempo, asegúrese de que el indicador del tiempo actual está en la posición deseada. Haga clic en el icono Conmutar animación situado junto a los ajustes Tipo de mate.
- 5 Elija Blanco o Negro para los ajustes del Tipo de mate.
- 6 (Opcional) Si desea animar el efecto Quitar mate, desplace el indicador del tiempo actual en el panel Controles de efectos o en el panel Línea de tiempo y, a continuación, cambie los ajustes del Tipo de mate en el panel Controles de efectos.

Cuando desplace los controles en el Monitor del programa o cuando cambie los ajustes en el panel Controles de efectos, en la línea de tiempo de Controles de efectos aparecerá un nuevo fotograma clave. También se puede ajustar la interpolación entre fotogramas clave si se edita el gráfico del fotograma clave. Repita este paso según sea necesario.

Véase también

“Acerca de canales alfa y mates” en la página 335

“Edición de gráficos de fotogramas clave en el panel Controles de efectos” en la página 226

Capítulo 16: Salida de vídeo

Conceptos básicos sobre la exportación

Acerca de la exportación

Cuando haya terminado la edición, puede exportar la secuencia final en el formato más adecuado para los espectadores. Puede utilizar Adobe Premiere Pro para exportar un clip o una secuencia a cualquier de los siguientes medios:

- Cinta de vídeo
- Discos o archivos de vídeo DVD
- Archivos de películas
- Archivos de imágenes fijas secuenciales
- Archivos de una imagen fija
- Archivos de sólo audio

También puede exportar un archivo de datos que describa el proyecto y le permita volver a crearlo con medios relacionados o mediante otro sistema de edición. Estas opciones de exportación son las siguientes:

- Archivos de lista de decisiones de edición (EDL, Edit Decision List)
- Archivos de formato de autoría avanzado (AAF, Advanced Authoring Format)

Con el Administrador de proyectos, puede crear una versión del proyecto (que recibe el nombre de *proyecto recortado*) que haga referencia únicamente al material fundamental para las secuencias. Los proyectos recortados se guardan con un nombre único en el formato de archivo de proyecto estándar de Adobe Premiere Pro (.prproj).

Para facilitar la colaboración, puede utilizar las Clip Notes para compartir comentarios sobre un proyecto en curso. Las Clip Notes se incrustan en un archivo de documento portátil (PDF).

Nota: Al exportar un clip o una secuencia como archivo de película, puede elegir entre dos métodos de exportación: el comando *Exportar película* y el comando *Exportar Adobe Media Encoder*. El método más adecuado depende de la salida que prefiera. (Consulte “Exportación de vídeo como un archivo” en la página 358.)

Uso de archivos de vídeo en otras aplicaciones

Adobe Premiere Pro exporta a numerosos formatos que pueden leerse en otras aplicaciones. Cuando realice los preparativos para exportar a un archivo de vídeo para utilizarlo en otra aplicación de edición de vídeo o de efectos especiales, responda a las siguientes preguntas:

- ¿Qué formatos de archivo y métodos de compresión importa la otra aplicación? Esto ayuda a determinar el formato que va a utilizar para exportar.
- ¿Va a realizar la transferencia entre distintas plataformas? Esto puede limitar la elección de los formatos de archivo y métodos de compresión. Considere la posibilidad de utilizar códecs multiplataforma de alta calidad, como QuickTime Motion JPEG A o B, o el códec Animación.
- ¿Va a superponer los clips sobre otros? En tal caso, mantenga la transparencia del canal alfa mediante la exportación a un formato que admita la profundidad de color de 32 bits (millones de colores), como Animación de Apple, Ninguna de Apple o AVI no comprimidos de Windows.
- ¿Va a agregar efectos especiales o procesar el vídeo y el audio de otras maneras? El procesamiento tiende a reducir la calidad del sonido y de la imagen, por lo que suele ser mejor utilizar material de origen con la máxima calidad posible. Si mantener la calidad es más importante que otras consideraciones (como limitar el tamaño de los archivos y la velocidad de datos), entonces elija un códec de alta calidad o uno que no utilice ninguna compresión.
- ¿Desea pintar en fotogramas? En este caso, se exportan fotogramas como una secuencia numerada de archivos de imágenes fijas individuales y se edita cada archivo en Photoshop.

- ¿Desea utilizar un fotograma individual como una imagen fija? Si es así, consulte “Exportación de una imagen fija” en la página 360.

Exportación a diversos tipos de medios

Es importante conocer los requisitos del medio que se va a utilizar para almacenar y entregar el proyecto de vídeo. Cuando se importa y exporta utilizando el mismo tipo de medio (cinta de vídeo DV, por ejemplo), la exportación es una tarea relativamente sencilla. No obstante, cuando el medio utilizado para importar es distinto del medio al que se va a exportar, es necesario personalizar el flujo de trabajo en consecuencia.

Creación de película de imágenes en movimiento

Si desea mostrar el proyecto terminado en una película de imágenes en movimiento, deberá planificar el flujo de trabajo cuidadosamente. Puede emplear un proceso de *matchback*, en el cual se graba en la película, se transfiere a vídeo y, a continuación, el negativo de la película se ajusta a sus ediciones. Por otro lado, puede grabar y editar utilizando un formato de vídeo (si es posible un formato de alta definición) y transferir el proyecto terminado a una película. De todos modos, tendrá que considerar que los formatos de película y vídeo difieren de forma significativa, como por ejemplo en las resoluciones de imágenes y en las velocidades de fotogramas, y como resolver esas diferencias.

Durante la fase de producción, es necesario seleccionar el formato de adquisición que mejor se adapte a sus necesidades. Durante la postproducción, puede ser necesario transferir el metraje de origen al formato apropiado para edición, efectos y diseño de sonido (utilizando programas como Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects y Adobe Audition). Al exportar desde software de postproducción, debe determinar los ajustes de archivo apropiados para el archivo de película que vaya a utilizar o decidir la mejor manera de convertir sus decisiones de edición en una película. Si decide transferir vídeo a película, es probable que emplee un equipo que pueda realizar la transferencia utilizando una *grabadora de película*, un dispositivo que imprime fotogramas de vídeo en fotogramas de película de imágenes en movimiento. Para tomar la mejor decisión, consulte con los equipos de producción y postproducción para que le proporcionen los servicios necesarios para suministrar el proyecto en película antes de empezar.

Creación de un archivo de vídeo para la reproducción en CD-ROM

Si desea que la audiencia pueda reproducir sus archivos de vídeo y audio en una unidad de CD-ROM (en lugar de un reproductor de DVD), puede grabar los archivos en medios de CD grabables (conocidos colectivamente como CD+/-R/RW). Debe codificar los archivos para que no superen la capacidad de almacenamiento del CD: 650 MB o 700 MB. No obstante, para asegurarse de que los archivos se reproducen correctamente, también deberá codificarlos teniendo en mente el hardware y el software que utiliza la audiencia. En otras palabras, es posible que deba reducir la velocidad de datos de un archivo no sólo para limitar su tamaño a la capacidad del CD, sino también para garantizar que se reproduce correctamente en una variedad de sistemas. Esto es especialmente así si algunos de los espectadores utilizan unidades de CD-ROM antiguas, como unidades de una o dos velocidades, o equipos con procesadores (CPU) antiguos. Al elegir los ajustes de exportación, puede realizar los siguientes pasos para ajustar la velocidad de datos y garantizar una reproducción correcta:

- Determine la variedad de configuraciones de hardware y software de la audiencia, e identifique los límites de la configuración menos óptima. De esta manera, puede definir la velocidad de fotogramas mínima para una reproducción correcta y mantener la máxima calidad posible.
- Elija un tipo de archivo y un códec adecuados para la audiencia de destino. Por ejemplo, para un CD-ROM multiplataforma, puede especificar un códec que funcione en reproductores de QuickTime y Windows Media. También puede seleccionar un códec diseñado para velocidades de datos bajas, como Indeo, Cinepak, Sorenson o MPEG-1.
- Si es necesario, reduzca el tamaño de los fotogramas. Generalmente, lo mejor es especificar un múltiplo del tamaño de pantalla completa, teniendo en cuenta la proporción de aspecto de los píxeles. Por ejemplo, si el tamaño de pantalla completa es 640 x 480 (píxeles cuadrados), pruebe con 320 x 240.
- Si es necesario, reduzca la velocidad de fotogramas. Por ejemplo, la velocidad de fotogramas total es aproximadamente 30 fps (en NTSC); al reducir esta velocidad a 15 fps se debería reducir de manera significativa la velocidad de datos, sin que el movimiento parezca demasiado agitado.
- Si el códec lo permite, ajuste la calidad y la velocidad de datos en función de la salida que prefiera. Por ejemplo, códecs como Cinepak y Sorenson permiten ajustar la cantidad de compresión especificando una calidad o una velocidad de datos de destino.

- Si es necesario, reduzca la profundidad de color. Esto es especialmente eficaz si el vídeo de origen no contiene la gama completa de colores (llamada color de 24 bits, millones de colores o color verdadero) o si el vídeo se va a mostrar utilizando un monitor o software que ofrece una gama limitada de colores.
- Pruebe el archivo; para ello, reproduzcalo en un sistema similar al sistema menos óptimo de la audiencia prevista y realice los ajustes necesarios.

Nota: Puesto que el brillo de las frecuencias medias (o gama) del sistema operativo Mac y Windows es distinto, es habitual aplicar un valor medio al ajustar la gama de películas para varias plataformas.

Nota: El uso de un filtro de reducción de ruido puede mejorar el aspecto del vídeo comprimido con determinados códecs, como Cinepak. (Consulte “Opciones de Filtros de Adobe Media Encoder” en la página 369.)

Creación de un archivo de vídeo para la reproducción en CD de vídeo

CD de vídeo (VCD) es un formato que permite la reproducción de vídeo en equipos o reproductores que admiten el estándar CD de vídeo. La ventaja de CD de vídeo es que se puede crear con el software adecuado y una grabadora de CD; no es necesario una grabadora de DVD. No obstante, la calidad VCD es comparable a VHS (bastante más inferior que la calidad de DVD). Puede crear archivos de CD de vídeo con los ajustes preestablecidos de MPEG1-VCD en Adobe Media Encoder, y después grabar los archivos en un CD grabable utilizando un programa que pueda crear un VCD. Sin embargo, debido a que los medios, grabadoras y reproductores de DVD están muy extendidos y son asequibles, la demanda y la compatibilidad del formato VCD no es tan grande como inicialmente.

Creación de archivos de vídeo para el Web

A diferencia de los medios de difusión o medios de entrega basados en formatos como DVD o cinta de vídeo, el Web admite una variedad más amplia de estándares y dispositivos de vídeo y audio. Aunque cada vez un número mayor de espectadores tienen conexión a Internet de banda ancha que puede admitir contenido de bastante calidad, otros espectadores pueden utilizar equipos que sólo admitan velocidades de datos bajas y, por tanto, contenido de menor calidad. Por este motivo, a menudo es necesario exportar el proyecto a diversos formatos, cada uno adaptado a las distintas capacidades de visualización de la audiencia. El proceso es análogo a exportar a distintos tipos de medios físicos, como VHS y DVD, excepto que hay disponibles más opciones.

Los ajustes de exportación de Adobe Premiere Pro y Adobe After Effects contienen ajustes preestablecidos para muchas situaciones de banda ancha con el fin de facilitar la adaptación de los archivos de salida a las capacidades de visualización de la audiencia.

Véase también

“Acerca de Adobe Media Encoder” en la página 365

Formatos de archivo de vídeo

Los formatos de archivo de vídeo se han desarrollado para capturar, entregar y distribuir vídeo y audio digital de forma eficaz. Aunque los formatos más establecidos, como los archivos codificados de vídeo y DV de definición estándar, son familiares para la mayoría de los creadores de contenido, otros formatos son todavía muy nuevos o incluyen numerosas variantes. Debe familiarizarse con las especificaciones y requisitos de cualquier formato al que desee exportar sus proyectos.

Acerca del vídeo de alta definición (HD)

Vídeo de alta definición se refiere a cualquier formato de vídeo con una resolución superior a la de los formatos de *vídeo de definición estándar (SD)* como, por ejemplo, NTSC y PAL. Existen muchos formatos de vídeo HD en el mercado, pero la mayoría tienen una resolución de 1280 x 720 o 1920 x 1080, con una proporción de aspecto de pantalla ancha de 16:9.

Los formatos de vídeo HD incluyen variedades entrelazadas y no entrelazadas. Generalmente, los formatos de resolución más alta están entrelazados a las frecuencias de fotogramas más altas porque el vídeo no entrelazado a esta resolución necesitaría una velocidad de datos alta muy prohibitiva.

Los formatos de vídeo HD se designan por su resolución vertical, modo de exploración, y velocidad de fotogramas o campos (dependiendo del modo de exploración). Por ejemplo, *1080i60* indica exploración entrelazada de 60 campos entrelazados por segundo de 1.920 x 1.080 y *720p30* indica exploración progresiva de 30 fotogramas no entrelazados por segundo de 1.280 x 720. En ambos casos, la velocidad de fotograma es de aproximadamente 30 fotogramas por segundo.

Cada programa de Adobe Production Studio (Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Adobe Audition y Adobe Encore DVD) incluye ajustes preestablecidos que se diseñan para que funcionen con varios formatos HD. Entre los formatos de vídeo HD más comunes que puede encontrar se encuentran los siguientes:

DVCPRO HD Variante de alta definición de Panasonic del formato DVCPRO que también incluye DVCPRO25 y DVCPRO50. Mientras que DVCPRO25 y DVCPRO50 admiten velocidades de datos de 25Mbit/s y 50Mbit/s, respectivamente, DVCPRO HD admite una velocidad de datos de 100Mbit/s, de la cual toma su otro nombre, *DVCPRO100*.

HDCAM Versión de alta definición de Sony del formato Digital Betacam. Una variante llamada *HDCAM SR* utiliza una cinta con una densidad de partículas superior para grabar vídeo con una muestra de colores más grande y a unas velocidades de bit más altas. Sin embargo, sólo las platinas admiten *HDCAM SR* y no las videocámaras.

HDV HDV es un desarrollo conjunto de varias empresas y emplea una forma compresión MPEG-2 que permite que el vídeo de alta definición se codifique en cassettes miniDV estándar.

H.264 Conocido también como *MPEG-4 part 10* y *AVC (Codificación avanzada de vídeo)*, H.264 puede proporcionar vídeo en varias velocidades de transmisión de forma más eficaz que los estándares anteriores. Por ejemplo, H.264 puede suministrar la misma calidad que MPEG-2 a la mitad de velocidad de datos. H.264 está integrado en la arquitectura multimedia Apple Quick Time 7 y será admitido por los dos formatos rivales de DVD de nueva generación, HD-DVD y Blu-ray Disc.

HD sin comprimir Se refiere a un vídeo de alta definición en un formato sin comprimir. Sin compresión para reducir la velocidad de datos del vídeo, el vídeo sin comprimir requiere procesadores relativamente rápidos, discos duros y un dispositivo de captura especializado.

WM9 HDTV El formato de suministro de alta definición de Microsoft se encuentra entre numerosos formatos incluidos en la estructura de Windows Media 9 (WM9). Mediante el empleo de un esquema de compresión agresivo, WM9 HDTV permite codificar vídeo de alta definición y reproducir a velocidades de datos relativamente bajas.

Acerca de los formatos para Web

Comparados con otros medios de entrega, los estándares de Web para la entrega de contenido de audio y vídeo son muy variados y desiguales. Las distintas audiencias ven el contenido a través del Web con diferentes configuraciones de software y hardware que admiten una amplia gama de anchos de banda de datos. Por este motivo, hay numerosos códecs diseñados para que el vídeo sea más compatible con el Web. Los ajustes de exportación de Adobe Premiere Pro incluyen diversos ajustes preestablecidos que ayudan a dar formato a películas destinadas a audiencias concretas, según las capacidades de sus sistemas. Muchos formatos emplean las siguientes tecnologías:

Vídeo de descarga progresiva Una película de *descarga progresiva* puede comenzar a reproducirse antes de que se haya descargado completamente. El programa de reproducción de películas (como QuickTime, Reproductor de Windows Media Player o Real Player) calcula cuánto tiempo se tardará en descargar la película completa y comienza a reproducirla cuando se haya descargado una parte suficiente de la misma, para que se pueda reproducir sin interrupciones.

Vídeo de transmisión Los medios de transmisión entregan vídeo a través del Web o de otras redes sin descargar archivos en el disco duro, algo parecido a la forma en que funciona la difusión convencional. La velocidad de transmisión (y, por tanto, la calidad) del vídeo de transmisión está limitada por el ancho de banda de la red o del módem. Al transmitir vídeo a través del Web, puede especificar una velocidad de transmisión mayor si sabe que la audiencia tiene acceso a Internet de banda ancha, como DSL o servicio de módem por cable. Para proporcionar versiones adaptadas a los límites de velocidad de transmisión de distintas situaciones de visualización, puede utilizar la función Audiencias o Alternativos del codificador. El vídeo de transmisión se puede distribuir de forma más eficaz a través de la intranet de una oficina, donde los anchos de banda de alta calidad son más comunes y uniformes. Los tipos de archivo de Macromedia Flash Video, QuickTime, Windows Media y RealMedia incluyen formatos de medios de transmisión.

Compresión de vídeo y velocidad de datos

En términos generales, la codificación de vídeo y audio a un formato digital implica equilibrar la calidad con un almacenamiento y una reproducción efectivos. Por este motivo, la mayoría de los formatos utilizan la compresión para reducir el tamaño de los archivos y la velocidad de datos. Sin comprimir, un único fotograma de vídeo de definición estándar consume casi 1 MB (megabyte) de almacenamiento. A una frecuencia de fotogramas NTSC de 30 fotogramas por segundo, el vídeo sin comprimir requiere una velocidad de datos de casi 30 MB por segundo, y 45 segundos de material de archivo consumen cerca de 1 GB de almacenamiento. En comparación, la velocidad de datos de un archivo NTSC DV estándar es de aproximadamente 3,6 MB por segundo y se necesitan unos 5 minutos de material de archivo para consumir 1 GB de almacenamiento. Comprender los efectos que tiene la compresión en la calidad y la velocidad de datos le ayudará a seleccionar el mejor formato y ajustes para la tarea requerida.

Acerca de la compresión

La compresión es esencial para reducir el tamaño de las películas de forma que se puedan almacenar, transmitir y reproducir con eficacia. Al exportar o procesar un archivo de película para reproducirlo en un tipo de dispositivo específico con un ancho de banda determinado, se elige un compresor/descompresor (también denominado codificador/decodificador) o *códec*, para comprimir la información y generar un archivo que se pueda leer en ese tipo de dispositivo con ese ancho de banda.

Hay una gran variedad de códecs disponibles; no hay un único códec adecuado para todas las situaciones. Por ejemplo, el mejor códec para comprimir dibujos animados no suele ser el más adecuado para comprimir vídeos de acción. Al comprimir un archivo de película, puede afinarlo para una reproducción de mejor calidad en un ordenador, en un dispositivo de reproducción de vídeo, en la Web o desde un reproductor de DVD. Dependiendo del codificador que utilice, puede reducir el tamaño de los archivos comprimidos mediante la eliminación de artefactos que interfieren en la compresión, como pueden ser un movimiento aleatorio de cámara y una película muy granulada.

El códec que utilice debe estar disponible para todo el público. Por ejemplo, si utiliza un códec de hardware en una tarjeta de captura, su audiencia deberá tener instalada la misma tarjeta de captura o un códec de software que la emule.

Para obtener más información acerca de la compresión, busque Adobe DV Compression Primer (sólo en inglés) en el sitio Web de Adobe.

Acerca de los fotogramas clave de compresión

Los fotogramas clave de compresión son diferentes de los fotogramas que se utilizan para controlar las propiedades de pistas o clips, tales como volumen de audio o giro de clip. Los fotogramas clave de compresión se colocan automáticamente durante la exportación en intervalos regulares en la película. Durante la compresión se almacenan como fotogramas completos. Los fotogramas colocados entre los fotogramas clave, denominados fotogramas intermedios, se comparan con el fotograma anterior y sólo se almacenan los datos modificados. Este proceso puede reducir significativamente el tamaño del archivo, según el espaciado de los fotogramas clave. Cuantos menos fotogramas clave y más fotogramas intermedios haya, menor será el tamaño del archivo, y menor será también la calidad de las imágenes y el movimiento. Cuantos más fotogramas clave y menos fotogramas intermedios haya, mucho mayor será el tamaño del archivo, y mayor será también la calidad de las imágenes y el movimiento.

La elección de ajustes de compresión es una forma de equilibrar que varía en función del tipo de material de vídeo, el formato de distribución de destino y la audiencia a la que va dirigida el vídeo. A menudo, se decide el ajuste de compresión óptimo tras un proceso de ensayo y error.

Acerca de la velocidad de datos

Con algunos códecs de vídeo, se puede especificar la *velocidad de datos*, que controla la cantidad de información de vídeo que se debe procesar cada segundo durante la reproducción. Al especificar una velocidad de datos realmente se define la máxima velocidad de datos ya que la velocidad de datos real varía en función del contenido visual de cada fotograma.

Para maximizar la calidad del vídeo codificado, defina la velocidad de datos tan alta como pueda admitir el medio de entrega destino. Si tiene pensado difundir vídeo a una audiencia que utilice conexión telefónica para tener acceso a Internet, la velocidad puede ser tan baja como 20 kilobits por segundo; sin embargo, si tiene pensado distribuir vídeo en DVD, la velocidad puede ser tan alta como 7 megabits por segundo. La velocidad de datos que especifique dependerá del objetivo del vídeo. En la siguiente lista se indica la velocidad de datos para una serie de usos:

Producción de DVD La velocidad de datos debe maximizar la calidad al tiempo que adaptar el programa completo al espacio disponible en el DVD. En Adobe Premiere Pro, Adobe Media Encoder ajusta automáticamente la velocidad de los datos del DVD al elegir Archivo > Exportar > Exportar a DVD.

Producción de cinta de vídeo no DV La velocidad de los datos debe estar dentro de los límites de capacidad del equipo y del disco duro que realicen la reproducción final en la cinta.

Reproducción en disco duro Si el vídeo final se reproducirá desde un disco duro, determina la velocidad de transferencia de datos típica de los discos duros de su audiencia y defina la velocidad de datos en consecuencia. Si va a exportar vídeo para utilizarlo en otro sistema de edición o importarlo a una aplicación de composición, deberá exportarlo con la máxima calidad. Utilice un códec sin pérdida o el códec compatible con su tarjeta de captura de vídeo y especifique la velocidad de datos admitida por el sistema de edición para la captura y la edición de vídeo.

Reproducción de CD-ROM La velocidad de datos para el vídeo que se reproduce desde un CD-ROM depende de la velocidad de la unidad. Por ejemplo, si está preparando un archivo de vídeo final para una unidad de CD-ROM de cuádruple velocidad (600 kilobits por segundo), podría especificar entre 300 y 500 kilobits por segundo para ajustarse tanto a la velocidad de datos de la unidad como a la sobrecarga del sistema necesaria para mover los datos.

Reproducción en intranet La velocidad de datos puede ser 1 megabit por segundo o superior, según la velocidad de la intranet. Debido a que su ámbito es limitado, las intranets suelen utilizar líneas de comunicación de mayor calidad que las líneas telefónicas estándar, por lo que normalmente son mucho más rápidas que Internet.

Flujo de vídeo en la Web La velocidad de datos debe responder al rendimiento real a la velocidad de datos de destino. Por ejemplo, la velocidad de datos para transmisión de vídeo diseñado para una conexión de 56 kilobits por segundos se suele definir como 40 kilobits por segundo. Esto es debido a que algunos factores, como el volumen de datos y la calidad de línea, suelen impedir que las conexiones a Internet por teléfono alcancen la velocidad de datos indicada. En conexiones de banda ancha, defina la velocidad de datos para transmisión de vídeo como 128 kilobits por segundo.

Descarga de un archivo de vídeo de la Web La velocidad de datos es menos importante que el tamaño del archivo de vídeo en el disco porque lo primordial es cuánto dura la descarga del archivo. Sin embargo, siempre es aconsejable reducir la velocidad de datos del vídeo descargado porque, de este modo, se reducirá el tamaño del archivo de vídeo, lo que hará que se descargue más rápido.



En Adobe Premiere Pro, utilice el comando Obtener propiedades para, para analizar la velocidad de datos de los archivos que exporta.

Exportación a cintas de vídeo o DVD

Exportación a cintas de vídeo

Puede grabar la secuencia editada en cinta de vídeo directamente desde el equipo. El formato y la calidad del vídeo dependerán del modo de edición que haya especificado en el cuadro de diálogo Ajustes del proyecto.

Para grabar hasta un punto determinado en una cinta, asegúrese de habilitar la función de control de dispositivos de Adobe Premiere Pro. También puede utilizar un control de dispositivos de terceros compatible que permita usar Adobe Premiere Pro con dispositivos de grabación no compatibles con los ajustes integrados. Si Adobe Premiere Pro no puede controlar el dispositivo, aun así puede reproducir la secuencia y grabar la salida de reproducción manualmente. (Consulte “Acerca del control de dispositivos” en la página 63.)

Cuando se graba una secuencia DV en cinta DV, todo lo que se necesita es una conexión IEEE 1394 a un dispositivo DV. No obstante, si tiene pensado grabar audio y vídeo DV en un formato analógico, necesitará un dispositivo capaz de convertir audio y vídeo DV en analógico mediante los conectores compatibles con la grabadora de vídeo analógico que

utilice. La mayoría de las cámaras DV y todas las grabadoras de cintas de vídeo DV pueden realizar esta conversión; algunas cámaras DV requieren que se grave el vídeo en cinta DV y que después se duplique la cinta en la grabadora de vídeo analógico.

Muchas tarjetas de captura de vídeo incluyen software plugin compatible que proporciona un comando de menú para grabar en cinta de vídeo. Si las opciones que se muestran son distintas a las que se describen aquí, consulte la documentación de la tarjeta de captura o del plugin para obtener instrucciones sobre la manera más eficaz de exportar a cinta.

Mediante el comando Exportar estándar puede grabar secuencias en un programa de grabación de DVD conectado. Este método crea un DVD básico que se reproduce automáticamente después de insertarlo en un reproductor de DVD. También puede crear archivos compatibles con DVD. Para crear un DVD con funciones completas que contenga menús de navegación personalizados, utilice la función Diseño DVD. Consulte “Creación de DVD” en la página 382.

Nota: Antes de exportar una secuencia, asegúrese de que todos los clips que ésta contiene están en línea.

Preparación para grabar en cinta DV

Antes de comenzar, asegúrese de que el dispositivo DV (videocámara o platina) está conectado al equipo mediante una conexión IEEE 1394. Las conexiones IEEE 1394 pueden usar conectores de 4 o 6 patillas, según el dispositivo.

- 1 Encienda la videocámara DV y defínala en el modo VTR (VCR).
- 2 Inicie Adobe Premiere Pro y abra el proyecto.
- 3 Elija Proyecto > Ajustes del proyecto > Generales. Haga clic en Ajustes de reproducción.

Nota: Cuando se crea un proyecto DV, el modo de edición se define de forma automática y permanente en Reproducción de DV, que ofrece ajustes de reproducción adicionales.


- 4 En el área Exportar del cuadro de diálogo Ajustes de reproducción, especifique el formato adecuado en el menú Dispositivo externo. Cuando el modo de edición se define en un ajuste preestablecido de DV, las opciones incluyen una de las siguientes:

DV 29.97i (720 x 480) Especifica DV de NTSC, que utiliza la base de tiempo 29,97 fps y campos entrelazados.

DV 25i (720 x 576) Especifica DV de PAL, que utiliza la base de tiempo 25 fps y campos entrelazados.

DV 23.976i Especifica DV de 24P (24 progresivos) o de 24PA (24 progresivos avanzados), que utiliza la base de tiempo 23.976 fps y campos entrelazados (que se convierten en fotogramas escaneados progresivamente mediante un esquema desplegable).

- 5 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Ajustes del proyecto.

 Para que la platina de grabación disponga de más tiempo antes de que se inicie la secuencia de vídeo y después de que termine, agregue negro antes y después de la secuencia en la ventana Línea de tiempo. Si tiene pensado utilizar un servicio de postproducción para duplicar sus cintas de vídeo, agregue como mínimo 30 segundos de barras de color y tono al principio del programa para facilitar la calibración del vídeo y del audio. (Consulte “Creación de barras de colores y un tono de 1 kHz” en la página 139.)

Grabación de una secuencia en cinta de vídeo con control de dispositivos

Antes de exportar una cinta de vídeo con control de dispositivos, asegúrese de que tanto el equipo como la cámara o la platina están configurados correctamente, como lo haría al capturar vídeo con el control de dispositivos (consulte “Acerca del control de dispositivos” en la página 63).

Si utiliza un equipo que incluye su propio plugin de software para utilizarlo con Adobe Premiere Pro, puede que se proporcionen opciones de control de dispositivos distintas a las que se describen aquí y ubicadas en distinto lugar. (Para obtener información, consulte la documentación del dispositivo.)

- 1 Asegúrese de que la grabadora de vídeo está encendida y que ha insertado la cinta correcta en el dispositivo. Si es necesario, busque y anote el código de tiempo correspondiente a la ubicación en la que desea comenzar a grabar. (Esto requiere una cinta grabada con código de tiempo. Consulte “Creación de franjas de código de tiempo en una cinta” en la página 78.)

2 Active la secuencia que desea exportar y elija Archivo > Exportar > Exportar a cinta.

3 Para permitir que Adobe Premiere Pro controle la platina, seleccione Activar el dispositivo de grabación y realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para especificar un determinado fotograma en la cinta a partir del cual comenzar a grabar, seleccione Montar en código de tiempo y escriba el punto de entrada. Si no selecciona esta opción, la grabación comenzará en la posición actual de la cinta.
- Para sincronizar el código de tiempo de un dispositivo con la hora de inicio de la grabación, seleccione Retardar inicio de película y escriba los números de los cuartos de fotograma que desea retardar la película. Algunos dispositivos necesitan un retardo entre la hora a la que reciben el comando de grabación y la hora a la que se inicia la reproducción de la película desde el equipo.
- Para que Adobe Premiere Pro retrase la cinta a antes de la hora de inicio especificada de manera que la platina pueda alcanzar una velocidad constante, seleccione Predesplazamiento y escriba el número de fotogramas que desea que se reproduzca la cinta antes de que comience la grabación. Para muchas platinas, 150 fotogramas (5 segundos) es suficiente.

4 En la sección Opciones, seleccione cualquiera de las siguientes opciones:

Anular después de n fotogramas eliminados Finaliza la exportación de forma automática si no se exporta correctamente el número especificado de fotogramas. Especifique el número en el cuadro.

Notificar sobre fotogramas eliminados Genera un informe de texto que avisa de los fotogramas eliminados.

Procesar audio antes de exportar Evita que las secuencias con audio complejo causen la eliminación de fotogramas durante la exportación.

5 Haga clic en Grabar. Si no necesita realizar más grabaciones después de que aparezca el mensaje Grabación correcta en la opción Estado, haga clic en Cancelar para cerrar el cuadro de diálogo Exportar a cinta.

***Nota:** Si desea utilizar el control de dispositivos pero no está disponible, haga clic en Cancelar. Elija Edición > Preferencias, haga clic en Control del dispositivo, asegúrese de que el dispositivo está configurado correctamente en las opciones de Control del dispositivo y, por último, haga clic en Aceptar. A continuación, pruebe a grabar de nuevo en cinta.*

Grabación de una secuencia en cinta de vídeo sin control de dispositivos

Puede exportar a cinta de vídeo sin control de dispositivos de forma manual mediante los controles de reproducción de Adobe Premiere Pro y los controles de grabación del dispositivo.

1 Active la secuencia que desea exportar.

2 Compruebe que la secuencia se reproduce en la platina o la cámara. En caso contrario, revise los pasos para preparar un programa de DV para la grabación en cinta de vídeo o consulte la documentación del dispositivo analógico.

3 Asegúrese de que la grabadora de vídeo está encendida y que en la cinta está señalado el punto donde desea comenzar a grabar.

4 Coloque el indicador de tiempo actual al principio de la secuencia (o área de trabajo, según sea necesario).

5 Pulse el botón Grabar del dispositivo.

6 Pulse el botón Reproducir en el monitor de programa.

7 Cuando el programa finalice, pulse el botón Detener en el monitor de programa y, a continuación, detenga la cinta en el dispositivo.

Exportación a archivos

Exportación de vídeo como un archivo

Una secuencia editada está compuesta por clips que hacen referencia a los archivos de medios correspondientes guardados en un disco duro. Mientras que la exportación de una secuencia a cinta o DVD sigue basándose en esos archivos de origen, la exportación de un archivo de película, de imagen fija o de audio crea un archivo nuevo independiente. También puede exportar clips de origen. Por ejemplo, quizá desee utilizar un fotograma como imagen fija en una secuencia, o volver a comprimir un clip de vídeo en otro formato.

Durante la exportación de un archivo se tarda tiempo en el procesamiento y la salida en el formato elegido. El tiempo de procesamiento depende de la velocidad de procesamiento del sistema, la naturaleza del medio de origen y las necesidades de procesamiento de los ajustes elegidos.

Adobe Premiere Pro proporciona dos maneras de exportar un archivo. Puede utilizar uno de los comandos Exportar estándar o Adobe Media Encoder:

Exportación estándar Utilice el comando Exportar película para crear un archivo de película en formatos estándar, como los que se incluyen en Microsoft DV AVI o QuickTime. El comando Exportar película también permite la exportación de otros formatos de archivo, como una secuencia de TIFFs o GIF animados. Utilice los comandos Exportar imagen fija y Exportar audio para crear un archivo de imagen fija o de audio, respectivamente.

Adobe Media Encoder Use Adobe Media Encoder para crear archivos en formatos como MPEG-1, MPEG-2 o un formato compatible con el Web utilizando QuickTime, RealMedia o Windows Media. Adobe Media Encoder admite los numerosos ajustes que estos formatos ofrecen y también incluye ajustes preestablecidos diseñados para exportar archivos compatibles con determinados medios de entrega, como DVD, CD-ROM e Internet.

Véase también

“Formatos de archivo compatibles con la exportación” en la página 361

Exportación de un archivo de película

1 Realice una de las siguientes acciones:

- Para exportar una secuencia, selecciónela en el panel Línea de tiempo o el monitor de programa.
- Para exportar un clip, selecciónelo en el monitor de origen o el panel Proyecto.

2 Para especificar un rango de fotogramas para exportar, realice una de las acciones siguientes:


- En una secuencia, defina el área de trabajo.
- En un clip, defina un punto de entrada y un punto de salida.

3 Elija Archivo > Exportar > Película.

4 Haga clic en Ajustes y elija los ajustes necesarios.

5 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Ajustes.

6 Especifique un nombre y una ubicación para el archivo, y haga clic en Aceptar. Si desea cancelar la exportación, pulse Esc. Tenga en cuenta que la cancelación puede tardar varios segundos en completarse.

 Utilice los botones Guardar y Cargar del cuadro de diálogo Ajustes de exportación de película para guardar y después cargar rápidamente los ajustes de exportación que utiliza con frecuencia. La carga de ajustes guardados es especialmente útil cuando se crean varios tipos de archivos de vídeo (por ejemplo, vídeo NTSC y vídeo Web) del mismo proyecto.

Véase también

“Ajustes de exportación” en la página 361

Exportación de datos de marcadores en archivos AVI

En Adobe Premiere Pro, puede exportar datos de marcadores. La exportación de datos de marcadores resulta útil si tiene pensado crear DVD en Adobe Encore DVD. Si exporta datos de marcadores y especifica un marcador como punto de capítulo en Adobe Premiere Pro, Adobe Encore DVD reconoce este punto de manera que pueda crear fácilmente vínculos al mismo a medida que crea el DVD. También puede exportar los comentarios que agregue a marcadores.

- 1 Elija Archivo > Exportar > Película.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar película, haga clic en Ajustes.
- 3 Para Tipo de archivo, seleccione un formato AVI (Microsoft AVI no comprimido, Microsoft AVI, Microsoft DV AVI) y, a continuación, haga clic en Ajustes de compilación.
- 4 Seleccione las opciones para especificar los datos que desea exportar. Seleccione Exportar marcadores en blanco para incluir los marcadores que no tienen información en los campos. (Esto resulta útil si sólo desea mantener el marcador.)
- 5 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Ajustes de compilación y, a continuación, especifique las demás opciones que desee en el cuadro de diálogo Ajustes de exportación de película.

Exportación de un archivo GIF o GIF animado

El formato GIF animado es el idóneo para gráficos en movimiento de color sólido con un tamaño de fotograma pequeño, como un logotipo corporativo animado. Funciona mejor para gráficos sintéticos que para vídeo de acción en directo. Resulta útil porque se puede ver en la mayoría de los navegadores Web sin que sea necesario un plugin, pero no es posible incluir audio en un archivo GIF animado. Exporte los archivos GIF animados de la misma manera que exportaría cualquier otro tipo de archivos (asegurándose de elegir GIF animado como tipo de archivo), excepto que puede especificar opciones especiales si hace clic en Ajustes de compilación en el cuadro de diálogo Exportar película.

Nota: Para obtener los mejores resultados, pruebe los archivos GIF animados finales en un explorador Web antes de distribuirlos.

- 1 Elija Archivo > Exportar > Película.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar película, haga clic en Ajustes.
- 3 Para Tipo de archivo, elija GIF o GIF animado y, a continuación, haga clic en Ajuste de compilación.
- 4 Especifique las siguientes opciones, si están disponibles:

Tramado Seleccione esta opción para simular colores que no están disponibles en la paleta de colores compatibles con Web que utilizan los navegadores Web. La opción Tramado simula los colores no disponibles utilizando patrones que intercalan píxeles de colores disponibles. Los colores tramados pueden parecer toscos y granulados, pero el tramado mejora normalmente la aparente gama de colores y el aspecto de las gradaciones. Cancele la selección de esta opción para mover colores no disponibles al siguiente color más próximo de la paleta. Esto puede causar transiciones de colores bruscas.

Transparencia Seleccione No en el menú para crear la película en un rectángulo opaco. Seleccione Definida para convertir un color en un área transparente; haga clic en Color para especificar el color. Seleccione Suave para convertir un color en un área transparente y suavizar los bordes; haga clic en Color para especificar el color.

Bucle Seleccione esta opción si desea que el archivo GIF animado se reproduzca de forma continua sin interrupción. Cancele la selección de esta opción si desea que el archivo GIF animado se reproduzca sólo una vez y después se detenga. Esta opción no está disponible para secuencias GIF.

- 5 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Ajustes de compilación y, a continuación, especifique las demás opciones que desee en el cuadro de diálogo Ajustes de exportación de película.

Exportación de secuencias de imágenes fijas

Las películas son el tipo de salida más útil para simplificar la previsualización. Sin embargo, una secuencia de imágenes fijas de una composición se puede utilizar para crear películas y presentaciones de escritorio. Las secuencias de imágenes fijas se pueden utilizar de las siguientes maneras:

- Transferencia de fotogramas a película utilizando una grabadora de película.
- Creación de imágenes fijas para sistemas de vídeo de gama alta.

- Creación de imágenes y uso en una presentación.
- Selección de imágenes para publicación o creación de guiones gráficos.
- Exportación de imágenes de origen para un programa de gráficos en el cual las imágenes se pueden editar o retocar, y volver a importar a Premiere Pro como elementos de material de archivo.

Exportación de una serie de imágenes fijas


Puede exportar un clip o una secuencia como una serie de imágenes fijas, con cada fotograma como un archivo de imagen fija independiente. Esto puede resultar útil para mover clips a aplicaciones de animación y tridimensionales que no permiten importar formatos de archivo de vídeo o para su uso en programas de animación que requieren secuencias de imágenes fijas. Cuando se exporta una secuencia de imágenes fijas, Adobe Premiere Pro numera los archivos automáticamente.

- 1 Elija Archivo > Exportar > Película.
- 2 Haga clic en Ajustes.
- 3 Para Tipo de archivo, seleccione un formato de imagen fija (Windows Bitmap, GIF, Targa, o TIFF). Si elige un formato de película o GIF animado, todos los fotogramas estarán incluidos en un archivo.
- 4 Elija los fotogramas que desea exportar en el menú Rango.
- 5 Haga clic en Vídeo y especifique las opciones que desee.
- 6 Haga clic en Fotograma clave y procesamiento, especifique las opciones que desee y haga clic en Aceptar.
- 7 Especifique una ubicación a la que desee exportar todos los archivos de imágenes fijas. Normalmente lo más conveniente es especificar una carpeta vacía de manera que no se mezclen los archivos de secuencia con otros archivos.
- 8 Para definir la numeración de las secuencias, escriba un nombre de archivo numerado. Para especificar el número de dígitos en el nombre del archivo, determine cuántos dígitos son necesarios para numerar los fotogramas y, a continuación, agregue los ceros adicionales que desee. Por ejemplo, si desea exportar 20 fotogramas y desea que el nombre del archivo tenga cinco dígitos, escriba Car000 para el nombre del primer archivo (a los archivos restantes se les asignará automáticamente los nombres Car00001, Car00002, ...Car00020).
- 9 Haga clic en Aceptar para exportar la secuencia de imágenes fijas.

Exportación de una imagen fija

Puede exportar cualquier fotograma como un archivo de imagen fija.

- 1 Elija Archivo > Exportar > Fotograma.
- 2 Haga clic en Ajustes.
- 3 Elija un formato para Tipo de archivo. Haga clic en Ajustes de compilación para el tipo de archivo elegido (si está disponible), especifique las opciones que desee y haga clic en Aceptar. Para saber los ajustes de compilación disponibles para Compuserve GIF, consulte “Exportación de un archivo GIF o GIF animado” en la página 359.
- 4 Haga clic en Vídeo y especifique las opciones que desee.
- 5 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Ajustes de exportación de fotograma.
- 6 Especifique un nombre y una ubicación para el archivo, y haga clic en Aceptar.

 Cuando se exportan imágenes fijas desde DV para utilizarlas en vídeo o gráficos de píxeles cuadrados, puede evitar la distorsión si define Proporción de aspecto de píxeles en Píxeles cuadrados (1.0) y Tamaño de fotograma desde 720 x 480 a 640 x 480 píxeles.

Exportación de audio como un archivo

Puede exportar la parte de audio de cualquier secuencia, sin el vídeo, a un archivo de audio. Al exportar audio, se cancela automáticamente la selección de la opción Vídeo, que quedará como no disponible.

- 1 Realice una de las siguientes acciones:
 - Para exportar una secuencia, selecciónela en el panel Línea de tiempo o el monitor de programa.

- Para exportar un clip, selecciónelo en el monitor de origen o el panel Proyecto.
- 2 Para especificar un rango de fotogramas para exportar, realice una de las acciones siguientes:
 - En una secuencia, defina el área de trabajo.
 - En un clip, defina un punto de entrada y un punto de salida.
 - 3 Elija Archivo > Exportar > Audio.
 - 4 Haga clic en Ajustes y elija los ajustes necesarios (consulte “Ajustes de exportación de audio” en la página 364).
 - 5 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Ajustes.
 - 6 Especifique un nombre y una ubicación para el archivo, y haga clic en Aceptar. Si desea cancelar la exportación, pulse Esc. Tenga en cuenta que la cancelación puede tardar varios segundos en completarse.
- Nota:** También puede exportar audio mediante el comando Exportar > Adobe Media Encoder y la cancelación de la selección de la opción Video.

Véase también

“Formatos de archivo compatibles con la exportación” en la página 361

Ajustes de exportación

Si elige Archivo > Exportar > Película, Fotograma o Audio, puede especificar los ajustes que determinan el tipo de archivo, el compresor, etc. Al hacer clic en el botón Ajustes se abre un cuadro de diálogo que corresponde al tipo de exportación: Ajustes de exportación de película, Ajustes de exportación de fotograma, Ajustes de exportación de audio. Se trata de variantes del mismo cuadro de diálogo, con las opciones limitadas según el tipo de exportación. Inicialmente, los ajustes corresponden a los ajustes del proyecto que definió al iniciar el proyecto. No obstante, es posible que necesite cambiar los ajustes en función de la salida que prefiera. Para obtener más asesoramiento sobre cómo elegir los ajustes de exportación, consulte las secciones de referencia adecuadas.

Nota: Aunque el cuadro de diálogo Ajustes del proyecto y los cuadros de diálogo Ajustes de exportación de película / Ajustes de exportación de fotograma / Ajustes de exportación de audio parecen similares, tienen opciones diferentes y controlan ajustes distintos.

Nota: Algunas aplicaciones de software de tarjetas de captura y plugins proporcionan sus propios cuadros de diálogo con opciones específicas. Si las opciones que aparecen son diferentes a las de escritas en esta sección, consulte la documentación de su tarjeta de captura o plugin.

Formatos de archivo compatibles con la exportación

Adobe Premiere Pro puede exportar archivos en cualquiera de los siguientes formatos. Puede que estén disponibles otros formatos de archivo en Adobe Premiere Pro si se proporcionan con la tarjeta de captura de vídeo o si ha agregado software plugin.

Formatos de vídeo

- Formato de Autoría Avanzado (AAF)
- Macromedia Flash Video (FLV)
- Microsoft AVI y DV AVI
- GIF animados
- MPEG-1 (y MPEG-1-VCD)
- MPEG-2 (y MPEG-2-DVD)
- RealMedia
- QuickTime
- Windows Media

Formatos sólo de audio

- Microsoft AVI y DV AVI
- MPG
- PCM
- Dolby® Digital/AC3
- WMA
- RealMedia
- QuickTime
- Windows Audio Waveform (WAV)

Formatos de imagen fija

- Targa (TGF/TGA)
- TIFF
- Mapa de bits de Windows (BMP)

Formatos de secuencia

- Secuencia GIF
- Secuencia Targa
- Secuencia TIFF
- Secuencia de mapa de bits de Windows

Véase también

“Formatos de archivos permitidos para la importación” en la página 61

Ajustes de exportación generales

Las siguientes opciones están disponibles en el panel Generales de los cuadros de diálogo Ajustes de exportación de película, Ajustes de exportación de fotograma y Ajustes de exportación de audio:

Tipo de archivo Elija el tipo de archivo que desea exportar del menú. El tipo de archivo que seleccione afectará a las opciones de ajustes de exportación de película disponibles.

Ajustes de compilación Seleccione esta opción para tener acceso a las opciones específicas del formato utilizado. Los formatos AVI y GIF incluyen ajustes de compilación. Consulte “Exportación de un archivo GIF o GIF animado” en la página 359 y “Exportación de datos de marcadores en archivos AVI” en la página 359.

Rango Elija si desea exportar una secuencia completa o un clip, o un rango de fotogramas basado en el área de trabajo de una secuencia, o desde el punto de entrada o de salida de un clip.

Exportar vídeo Seleccione esta opción para exportar las pistas de vídeo, o cancele su selección para evitar que se exporten.

Exportar audio Seleccione esta opción para exportar las pistas de audio, o cancele su selección para evitar que se exporten.

Agregar a proyecto al finalizar Seleccione esta opción para agregar el archivo exportado al panel Proyecto una vez finalizada la exportación.

Pitido al finalizar Seleccione esta opción si desea que Adobe Premiere Pro emita una alerta cuando haya finalizado la exportación.

Opciones de incrustación Elija si desea incluir un vínculo de proyecto en el archivo exportado. Si un archivo contiene información de vínculos de un proyecto, puede abrir y editar el proyecto original desde otro proyecto de Adobe Premiere Pro o desde otra aplicación que admita el comando Editar original. Seleccione Proyecto en este menú para incrustar la información de vínculos en el archivo exportado; elija No si no desea incluir esta información. Esta opción no está disponible para todos los formatos o al exportar clips de origen. (Consulte “Edición de un clip en su aplicación original” en la página 147.)

Ajustes de exportación de vídeo

Las siguientes opciones están disponibles en el panel Vídeo de los cuadros de diálogo Ajustes de exportación de película y Ajustes de exportación de fotograma:

Compresor Elija el códec (compresor/descompresor) que debe aplicar Adobe Premiere Pro al exportar un archivo y haga clic en Configurar (si está disponible) para definir opciones específicas del códec seleccionado. Los códec disponibles dependen del tipo de archivo que haya elegido en el panel Generales del cuadro de diálogo Ajustes de exportación de película o Ajustes de exportación de fotograma.

***Nota:** Si no se muestran opciones que proporciona el códec basado en hardware utilizado, consulte la documentación del fabricante de hardware. Algunos códec incluidos con hardware de captura de vídeo requieren que se definan opciones de compresión en cuadros de diálogo que proporciona el códec, en lugar de mediante las opciones descritas en esta sección.*

Profundidad de color Elija la *profundidad de color* o el número de colores que desea incluir en el vídeo para exportar. Este menú no está disponible si el compresor seleccionado admite únicamente una profundidad de color. Algunos códec permiten especificar una paleta de 8 bits (256 colores) al preparar un programa de vídeo para la reproducción de color de 8 bits; por ejemplo, para la coincidencia de los colores de una página Web o una presentación. Si está disponible, haga clic en Paleta y, a continuación, seleccione Crear paleta a partir de la película para obtener una paleta de colores de los fotogramas utilizados en el programa de vídeo o Cargar paleta ahora para importar una paleta de colores que haya preparado y guardado anteriormente. Puede cargar paletas de colores en el formato ACO (muestra de color de Photoshop), ACT (paleta de colores de Photoshop) o PAL (paleta Windows, sólo para Windows).

***Nota:** Con el tipo de archivo de QuickTime, puede adjuntar una paleta de 256 colores a una película de cualquier profundidad de bits. Puede especificar una paleta para mostrar películas de 24 bits en monitores de 8 bits, y también puede evitar que la paleta “parpadee” adjuntando la misma paleta a muchas películas. Vídeo para Windows permite que se adjunten paletas únicamente a películas de 8 bits.*

Tamaño de fotograma Especifique las dimensiones, en píxeles, de los fotogramas de vídeo que desea exportar. Seleccione Proporción 4:3 para limitar el tamaño de fotograma a la proporción de aspecto 4:3 utilizada en la televisión convencional. Algunos códec admiten tamaños de fotograma específicos. Al aumentar el tamaño de fotograma se muestra más detalle, pero se utiliza más espacio en disco y se requiere un mayor procesamiento durante la reproducción.

Velocidad de fotograma Elija el número de fotogramas por segundo para el vídeo que desea exportar. Algunos códec admiten un conjunto específico de velocidades de fotogramas. El aumento de la velocidad de fotogramas puede producir un movimiento más suave (según las velocidades de fotogramas originales de los clips de origen), pero se utiliza más espacio en disco.

Proporción de aspecto de píxeles Elija una proporción de aspecto de píxeles correspondiente al tipo de salida. Si la proporción de aspecto de píxeles (mostrada entre paréntesis) es distinta de 1.0, en el tipo de salida se utilizan píxeles rectangulares. Puesto que los equipos muestran normalmente los píxeles como cuadrados, el contenido con una proporción de aspecto de píxeles no cuadrados se mostrará estirado cuando se vea en un equipo, pero se mostrará con las proporciones correctas cuando se vea en un monitor de vídeo. (Consulte “Proporciones de aspecto de píxeles habituales para recursos” en la página 30.)

Calidad Si está disponible, arrastre el regulador o escriba un valor para modificar la calidad de imagen del vídeo exportado y, en consecuencia, su tamaño de archivo. Si utiliza el mismo códec para capturar y exportar, y ha procesado previsualizaciones de una secuencia, puede reducir el tiempo de procesamiento si utiliza el mismo ajuste de calidad de exportación que el ajuste de calidad de captura original. Aumentar el valor de calidad por encima de la calidad de captura original no aumenta en sí la calidad, pero puede causar tiempos de procesamiento mayores.

Limitar velocidad de datos a _ K/s Seleccione esta opción (si está disponible para el compresor seleccionado) y escriba una velocidad de datos para especificar un límite superior de cantidad de datos de vídeo producidos por el vídeo exportado cuando se reproduce.

***Nota:** En algunos códec, la calidad y la velocidad de datos están relacionadas, de manera que al ajustar una opción se modifica automáticamente la otra.*

Recomprimir Seleccione esta opción para asegurarse de que Adobe Premiere Pro exporta un archivo de vídeo con una velocidad de datos inferior a la especificada. Elija Siempre en el menú Recomprimir para comprimir cada fotograma aunque ya se encuentre dentro de la velocidad de datos especificada, o Elija Mantener velocidad de datos para mantener la calidad comprimiendo únicamente los fotogramas que están por encima de dicha velocidad de datos. Volver a comprimir

fotogramas ya comprimidos puede reducir la calidad de la imagen. Cancele la selección de Recomprimir para evitar que se apliquen los ajustes de compresión actuales a clips que no se modificaron cuando los editó en el programa.

Ajustes de exportación de fotogramas clave y procesamiento

Las siguientes opciones están disponibles en el panel Fotograma clave y procesamiento de los cuadros de diálogo Ajustes de exportación de película y Ajustes de exportación de fotograma:

Campos Elija una opción, si es necesario para el medio final. Ningún campo (opción predeterminada) equivale a la búsqueda progresiva, el ajuste correcto para películas de imágenes en movimiento y para ver en equipos. Elija Campo superior primero o Campo inferior primero al exportar vídeo para un medio entrelazado como NTSC, PAL o SECAM. La opción que elija depende del hardware de vídeo específico que utilice.

Desentrelazar metraje de vídeo Seleccione esta opción si el contenido de vídeo de la secuencia está entrelazado y va a exportar a un medio no entrelazado, como película de imágenes en movimiento o vídeo de búsqueda progresiva. El desentrelazado también puede facilitar la aplicación de efectos de alta calidad en otro programa, como Adobe After Effects. Si el contenido de la secuencia carece de campos, no seleccione esta opción; en su lugar, seleccione Ningún campo en la opción Campos.

Optimizar imágenes fijas Seleccione esta opción para utilizar de manera eficaz imágenes fijas en archivos de vídeo exportados. Por ejemplo, si en un proyecto definido a 30 fps una imagen fija tiene una duración de 2 segundos, Adobe Premiere Pro creará un único fotograma de 2 segundos en lugar de 60 fotogramas de 1/30 segundos cada uno. La selección de esta opción permite ahorrar espacio en disco si se utilizan imágenes fijas. Cancele la selección de esta opción únicamente si el archivo de vídeo exportado experimenta problemas de reproducción al mostrar las imágenes fijas.

Fotograma clave cada _ fotogramas Seleccione y escriba el número de fotogramas tras los cuales el códec creará un fotograma clave al exportar vídeo.

Agregar fotogramas clave en marcadores Seleccione esta opción para crear fotogramas clave únicamente donde haya marcadores en la ventana Línea de tiempo. Para que esto sea posible, debe haber marcadores en la ventana Línea de tiempo (consulte “Agregación de un marcador de secuencia sin numerar” en la página 133 y “Agregación de un marcador numerado” en la página 134).

Agregar fotogramas clave en ediciones Seleccione esta opción para crear fotogramas clave en puntos de edición en la ventana Línea de tiempo.

***Nota:** Algunos códecs no proporcionan control sobre los fotogramas clave. En estos códecs no estarán disponibles las opciones anteriores.*

Véase también

“Acerca del vídeo entrelazado y no entrelazado” en la página 122

“Acerca de la compresión” en la página 354

Ajustes de exportación de audio

Las siguientes opciones están disponibles en el panel Audio de los cuadros de diálogo Ajustes de exportación de película y Ajustes de exportación de audio:

Compresor Especifique el códec que debe aplicar Adobe Premiere Pro al comprimir audio. Los códecs disponibles dependen del tipo de archivo que haya especificado en el panel Generales del cuadro de diálogo Ajustes de exportación de película o Ajustes de exportación de audio. Algunos tipos de archivo y tarjetas de captura admiten únicamente audio sin comprimir, que ofrece la máxima calidad pero utiliza más espacio en disco. Antes de elegir un códec de audio, consulte la documentación de la tarjeta de captura.

Ajustes avanzados Haga clic en esta opción para tener acceso a las opciones específicas del códec utilizado. Esta opción no está disponible para todos los códecs. Para obtener más asesoramiento sobre cómo elegir los ajustes avanzados, consulte la documentación del códec o el sitio Web del fabricante.

Velocidad de muestreo Elija una velocidad mayor para aumentar la frecuencia con que se convierte el audio en un valor digital discreto, o se *muestra*. Velocidades de muestreo mayores aumentan la calidad del audio y el tamaño de los archivos, mientras que velocidades menores los reducen. No obstante, definir una velocidad de muestreo superior a la velocidad de

muestreo del audio en la grabación no aumentará la calidad. El tiempo de procesamiento es superior si se define una velocidad distinta a la velocidad del audio de los archivos de origen, o con un *muestreo posterior*. Puede evitar que se repita el muestreo si captura el audio a la misma velocidad a la que desea exportarlo.

Tipo de muestra Elija una profundidad de bits superior para aumentar la precisión de las muestras de audio. Esto puede mejorar el rango dinámico y reducir la distorsión, especialmente si se procesa el audio de nuevo, como filtrarlo o volver a muestrearlo. Profundidades de bits superiores también aumentan el tiempo de procesamiento y el tamaño de los archivos, mientras que profundidades de bits inferiores los reducen. No obstante, definir una profundidad de bits superior a la profundidad de bits del audio en la grabación no aumentará la calidad.

Canales Especifique cuántos canales de audio (consulte “Acerca de los canales en clips de audio” en la página 166) incluye el archivo exportado. Si elige menos canales de los que hay en la pista maestra de la secuencia, se mezclarán menos canales en el audio (consulte “Acerca de las pistas de audio en una secuencia” en la página 165.)

Intercalar Especifique con qué frecuencia se inserta la información de audio entre los fotogramas de vídeo en el archivo exportado. Para el ajuste recomendado, consulte la documentación de la tarjeta de captura. El valor de 1 fotograma significa que cuando se reproduzca un fotograma, se cargará el audio correspondiente a la duración de ese fotograma en la memoria RAM, para que se pueda reproducir hasta que se muestre el siguiente fotograma. Si el audio se interrumpe durante la reproducción, es posible que el valor de intercalación esté causando que el equipo procese el audio con más frecuencia de la que puede admitir. Aumentar el valor permite que Adobe Premiere Pro almacene segmentos de audio más largos que es necesario procesar con menos frecuencia, pero el uso de valores de intercalación superiores precisa más memoria RAM. La mayoría de los discos duros actuales funcionan mejor con un valor de intercalación de 1/2 a 1 segundo.

Adobe Media Encoder

Acerca de Adobe Media Encoder

El Adobe Media Encoder es un mecanismo de codificación empleado por programas como Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects y Adobe Encore DVD para salida a ciertos formatos de medios. Dependiendo del programa, Adobe Media Encoder proporciona un cuadro de diálogo de Ajustes de exportación que incluye los numerosos ajustes asociados a determinados formatos de exportación, como MPEG-1, MPEG-2 y los formatos diseñados para suministrar contenido a través de la Web. El cuadro de diálogo Ajustes de exportación incluye varios ajustes preestablecidos adaptados a los medios de suministro concretos. También puede guardar ajustes preestablecidos para compartirlos con otros o recargarlos cuando sea necesario.

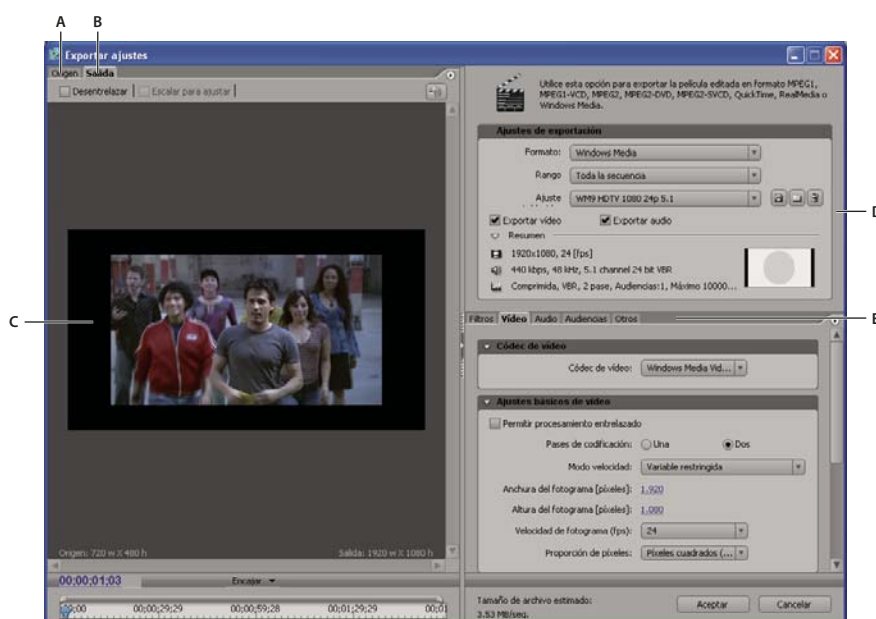
Aunque la apariencia del cuadro de diálogo Ajustes de exportación varía ligeramente y se accede de forma diferente desde cada programa, el formato y las funciones generales son uniformes. El cuadro de diálogo Ajustes de exportación siempre contiene una zona para especificar ajustes de exportación generales (como el formato, el rango, el ajuste preestablecido y las pistas de exportación) y una zona con paneles con fichas. Los tipos de paneles con fichas disponibles dependen del formato y el ajuste preestablecido que haya especificado. El menú del panel también contiene comandos específicos para el formato seleccionado.

Al exportar un archivo de película para un medio de suministro distinto a televisión de pantalla completa y frecuencia de fotogramas completa, suele ser necesario desentrelazar los fotogramas, recortar la imagen o aplicar algunos filtros. A través del cuadro de diálogo Ajustes de exportación, Adobe Media Encoder ofrece estas tareas como opciones de preprocesado porque es mejor realizarlas antes de codificar el archivo. También puede especificar tareas posteriores a la codificación, entre las que se incluyen la generación de un archivo de registro o la descarga automática del archivo exportado en un servidor especificado.

Exportación con Adobe Media Encoder

En Adobe Premiere Pro, el cuadro de diálogo Exportar ajustes incluye un área de imagen grande que puede conmutar entre dos paneles. El panel Origen permite ver el vídeo de origen y aplicar opciones de recorte de forma interactiva. El panel Salida incluye una función de desentrelazado e indica cómo se mostrarán el tamaño de fotograma y la proporción de aspecto de píxeles (PAR) del clip después del procesamiento. Debajo de la imagen de cada vista aparecerán una

visualización del tiempo y una regla de tiempo con un indicador de tiempo actual (CTI), así como una barra del área de visualización. Estos controles funcionan igual que los que se muestran en el monitor de origen y el monitor de programa. Otros paneles incluyen diversos ajustes de codificación, según el formato seleccionado.




Cuadro de diálogo Exportar ajustes

A. Panel Origen B. Panel Salida C. Área de imagen D. Exportar ajustes E. Paneles de ajustes Video, Audio y Audiencias

Véase también

“Exportación de vídeo como un archivo” en la página 358

Conmutación entre las vistas Origen y Salida

- 1 Seleccione la secuencia o clip que desea exportar y elija Archivo > Exportar > Adobe Media Encoder.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar ajustes, realice una de las acciones siguientes:
 - Para ver la imagen después del procesamiento, haga clic en la ficha Salida.
 - Para conmutar entre las vistas, haga clic en el botón Cambiar a origen/Cambiar a salida .

Ajuste de la proporción de aspecto de píxeles de la imagen de previsualización

- 1 Seleccione la secuencia o clip que desea exportar y elija Exportar > Adobe Media Encoder.
- 2 En el menú del panel Origen o Salida, elija una de las siguientes opciones:

Previsualización corregida de proporción Muestra la imagen, corrigiendo las diferencias entre la proporción de aspecto de píxeles (PAR) nativa del archivo de origen y la pantalla del equipo.

Previsualización de píxeles 1:1 Muestra la imagen utilizando un PAR cuadrado. Si la PAR nativa del archivo de origen utiliza píxeles no cuadrados, es posible que la imagen se muestre distorsionada en la pantalla del equipo.

Véase también

“Proporciones de aspecto de píxeles habituales para recursos” en la página 30

Uso de los controles del área de visualización del cuadro de diálogo Exportar ajustes

- Para escalar la imagen de vídeo, elija un ajuste de escala en el menú Ver nivel de zoom. Si elige Encajar, se ajustará la escala de la imagen para que quepa en el área de imagen disponible en el panel. El nivel de zoom no afecta al archivo de origen o exportado, sólo a la imagen en el cuadro de diálogo.

- Para señalar el vídeo numéricamente, arrastre el visualizador de código de tiempo o haga clic en él e introduzca un número válido.
- Para señalar el vídeo utilizando los controles de la regla de tiempo, arrastre o haga clic en esta regla debajo de la imagen para definir el indicador de tiempo actual (CTI).
- Para cambiar la parte visible de la regla de tiempo, arrastre la barra del área de visualización situada encima de la regla. Si acerca los extremos de la barra del área de visualización se mostrará la regla de tiempo con mayor detalle, mientras que al alejarlos se mostrará más parte de la regla. Arrastre el centro de la barra del área de visualización para cambiar la parte visible de la regla de tiempo.

Exportación de un archivo con Adobe Media Encoder

1 Realice una de las siguientes acciones:

- Para exportar una secuencia, selecciónela en el panel Línea de tiempo o el monitor de programa.
- Para exportar un clip, selecciónelo en el monitor de origen o el panel Proyecto.

2 Para especificar un rango de fotogramas para exportar, realice una de las acciones siguientes:

- En una secuencia, defina el área de trabajo.
- En un clip, defina un punto de entrada y un punto de salida.

3 Elija Archivo > Exportar > Adobe Media Encoder.

4 En el área Exportar ajustes de Adobe Media Encoder, especifique las siguientes opciones:

Formato Especifique el tipo de archivo de medio que desea exportar. Entre los formatos se incluyen MPEG-1, MPEG-2, Macromedia Flash Video, QuickTime, RealMedia y Windows Media. Para exportar otros formatos de archivo, utilice el comando Archivo > Exportar > Película, Fotograma o Audio. (Consulte “Exportación de vídeo como un archivo” en la página 358.)

Rango Elija si desea exportar una secuencia o un clip completos, o un rango de fotogramas que especifique: el área de trabajo de una secuencia, o desde el punto de entrada al punto de salida de un clip.

Ajuste preestablecido Elija la opción que mejor describe la exportación que desea. Puede personalizar los ajustes y guardarlos como un nuevo ajuste preestablecido.

Exportar vídeo Seleccione esta opción para incluir vídeo en el archivo exportado, o cancele su selección para excluirlo.

Exportar audio Seleccione esta opción para incluir audio en el archivo exportado, o cancele su selección para excluirlo.

5 Para personalizar las opciones del ajuste preestablecido, haga clic en una ficha disponible (Vídeo, Audio, etc.) y especifique las opciones adecuadas.

6 Para recortar la imagen, especifique opciones de recorte en el panel Origen. Para desentrelazar la imagen, seleccione Desentrelazar en el panel Salida.

7 Para especificar datos XMP, elija Información de XMP en el menú del panel con fichas y, a continuación, introduzca la información en el cuadro de diálogo.

Nota: La opción Información de XMP está disponible al exportar en los formatos MPEG-1, MPEG-2 o QuickTime.

8 Haga clic en Aceptar para comenzar la codificación.

Personalizar ajustes preestablecidos


Al exportar con Adobe Media Encoder, la selección de un formato habilita automáticamente una lista de ajustes preestablecidos asociados, diseñados para situaciones de entrega concretas. A su vez, la selección de un ajuste preestablecido activa las opciones adecuadas en los diversos paneles de ajustes (Vídeo, Audio, etc.). En la mayoría de los casos, uno de los ajustes preestablecidos proporcionados se adaptará a la salida que prefiera. No obstante, puede ajustar los parámetros de un ajuste preestablecido existente y guardar sus ajustes personalizados como un nuevo ajuste preestablecido que puede compartir con otras personas y volver a cargar cuando sea necesario.

Nota: El servicio técnico de Adobe proporciona soporte sólo de los ajustes preestablecidos de Adobe Media Encoder incluidos en Adobe Premiere Pro.


Creación y guardado de ajustes preestablecidos personalizados

- 1 En el panel Exportar ajustes de Adobe Media Encoder, elija un formato y un rango.
- 2 En Ajuste preestablecido, elija el ajuste preestablecido que más se aproxime a los ajustes que desea.
- 3 Para excluir el vídeo o el audio del archivo exportado, desactive la opción adecuada en el panel Exportar ajustes.
- 4 Realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Para personalizar ajustes de vídeo, especifique las opciones que desee en el panel Vídeo (consulte “Opciones de Vídeo de Adobe Media Encoder” en la página 370).
 - Para personalizar ajustes de audio, especifique las opciones que desee en el panel Audio (consulte “Opciones de Audio de Adobe Media Encoder” en la página 372).
 - Para personalizar ajustes de alternativos, audiencias y de multiplexador, especifique las opciones que desee en el panel adecuado (consulte “Opciones de alternativos y audiencias de Adobe Media Encoder” en la página 372 y “Opciones de los ajustes preestablecidos del multiplexador MPEG” en la página 371).
- 5 Para personalizar metadatos, elija Información de XMP en el menú del panel con fichas y, a continuación, introduzca la información en el cuadro de diálogo (consulte “Acerca de los metadatos XMP” en la página 375).
- 6 Para recortar el vídeo de origen, utilice los controles del panel Origen; para desentrelazar el vídeo, seleccione la opción en el panel Salida (consulte “Opciones de preprocesamiento” en la página 375).


***Nota:** La modificación de cualquier ajuste cambia el nombre del ajuste preestablecido a “Personalizado” hasta que guarde los ajustes como un nuevo ajuste preestablecido.*

- 7 Cuando haya finalizado la personalización del ajuste preestablecido, haga clic en el botón Guardar .
- 8 Introduzca un nombre para los ajustes preestablecidos.
- 9 Realice una de las acciones siguientes y haga clic en Aceptar:
 - Para incluir en el ajuste preestablecido los filtros que haya especificado en el panel Filtros, seleccione Guardar filtros.
 - Para incluir las opciones que haya especificado en el panel Otros (como ajustes de FTP), seleccione Guardar opciones de “Otros”.


Importación de ajustes preestablecidos

- 1 En Adobe Media Encoder, elija el formato y el ajuste preestablecido que desea importar.
- 2 Haga clic en el botón Importar ajuste preestablecido .
- 3 Vaya a la ubicación del ajuste preestablecido, selecciónelo y, a continuación, haga clic en Abrir.
- 4 Escriba un nombre para el ajuste preestablecido importado, especifique otras opciones y haga clic en Aceptar.

Exportación de ajustes preestablecidos

- 1 En Adobe Media Encoder, elija el formato y el ajuste preestablecido que desea exportar.
- 2 Mientras pulsa la tecla Alt, haga clic en el botón Guardar ajustes preestablecidos .
- 3 Elija una ubicación para guardar el ajuste preestablecido, asígnele un nombre y, a continuación, haga clic en Guardar. Adobe Premiere Pro guarda el ajuste preestablecido como un archivo .vpr.

Eliminación de los ajustes preestablecidos personalizados

- 1 En Adobe Media Encoder, elija el formato y el ajuste preestablecido que desea eliminar.
- 2 Realice una de las siguientes acciones:
 - Para eliminar un ajuste, haga clic en el botón Eliminar ajuste preestablecido .
 - Para eliminar todos los ajustes preestablecidos, pulse las teclas Ctrl y Alt y haga clic en el botón Eliminar ajustes preestablecidos.
- 3 Haga clic en Aceptar para confirmar la eliminación.

Opciones de formato de Adobe Media Encoder

Al exportar con Adobe Media Encoder, debe elegir un formato en el cuadro de diálogo Ajustes de exportación que determine qué otras opciones están disponibles en el cuadro de diálogo. Seleccione el formato que mejor se adapte a la salida que prefiera. En Adobe Premiere Pro, las opciones de formato son:

MPEG1 Uno de los estándares definidos por MPEG (Motion Picture Experts Group, Grupo de expertos en imágenes en movimiento) diseñados para entregar vídeo y el audio asociado a velocidades de transmisión aproximadas de 1,5 MBps. Generalmente, las películas MPEG1 son adecuadas para formatos de entrega como CD-ROM y como archivos de descarga progresiva en el Web.

MPEG1-VCD Una variante del estándar MPEG-1 para discos compactos de vídeo (VCD). El formato VCD es una alternativa más económica y accesible que el formato DVD, pero con una menor calidad. Los VCD utilizan medios de CD grabables estándar y se pueden reproducir en una unidad de CD-ROM estándar. Este formato proporciona una calidad de imagen parecida a la del vídeo VHS.

MPEG2 Uno de los estándares definidos por MPEG (Motion Picture Experts Group, Grupo de expertos en imágenes en movimiento) para entregar vídeo y el audio asociado a velocidades de transmisión aproximadas de 15 MBps. El formato MPEG 2 puede entregar vídeo en total movimiento y a pantalla completa con una gran calidad.

MPEG2-DVD Un subconjunto del estándar MPEG-2 diseñado para codificar en medios de disco de vídeo digital (DVD). DVD es un formato de amplia distribución y sus discos se pueden reproducir en unidades de DVD en equipos o reproductores DVD de conexión. Los archivos MPEG2 DVD se pueden codificar directamente en DVD para crear películas que se reproducen automáticamente (llamados DVD de reproducción automática), o se pueden utilizar en un programa de creación (como Adobe Encore DVD) para crear discos DVD con menús de navegación y otras funciones.

MPEG2-SVCD Una variante del estándar MPEG-2 para discos compactos de súper vídeo (SVCD).

Macromedia Flash Video (FLV) El formato de Macromedia para la transmisión de audio y vídeo a través de la Web y otras redes.

QuickTime La arquitectura de multimedia de Apple Computer que incluye diversos códecs. El cuadro de diálogo Exportar ajustes de Adobe Media Encoder resulta especialmente útil para definir opciones de códecs de medio de transmisión de QuickTime.

Real Media El formato de multimedia de Real Network para la transmisión de vídeo y audio a través del Web y otras redes. Los medios de transmisión entregan vídeo a través del Web o de otras redes sin descargar archivos, algo parecido a la forma en que funciona la difusión convencional.

Windows Media Una de las arquitecturas de multimedia de Microsoft que incluye diversos códecs, en concreto, códecs para la entrega a través del Web. El cuadro de diálogo Exportar ajustes de Adobe Media Encoder resulta útil para definir opciones de códecs de medio de transmisión de Windows Media.

***Nota:** Para obtener más información sobre cada formato, visite el sitio Web del fabricante.*

Véase también

“Formatos de archivo de vídeo” en la página 352

Opciones de Filtros de Adobe Media Encoder

Ruido, granulado y artefactos similares pueden interferir con la comprensión eficaz de las imágenes. Debido a esto, el tamaño del archivo de salida final puede reducirse en algunos casos mediante la aplicación de un filtro de reducción de ruido a una imagen o película antes de que se lleve a cabo la compresión.

En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, puede especificar si desea aplicar un filtro de reducción de ruido antes de la compresión y puede definir la cantidad de filtración de ruido que desea aplicar.

Si quiere eliminar el ruido y el granulado de sus proyectos por razones que no sean la reducción del tamaño de un archivo comprimido, considere la opción de utilizar efectos Ruido y Granulado en Adobe Premiere Pro o After Effects.

Opciones de Vídeo de Adobe Media Encoder

Las opciones disponibles en la ficha de Vídeo de Adobe Media Encoder dependen del formato que especifique en el área de Ajustes de exportación. Los ajustes de vídeo incluyen algunas o todas las opciones siguientes:

Códec Especifica el códec utilizado para codificar el vídeo de entre los disponibles en su sistema. El término *códec* procede de *compresor/descompresor* y *codificador/descodificador*.

Calidad Especifica la calidad de la codificación. Generalmente, los valores más altos incrementan el tiempo de procesamiento y el tamaño del archivo.

Estándar de televisión Ajusta la salida al estándar NTSC o PAL.

Anchura de fotograma Proporciona el aspecto horizontal del fotograma de salida a la anchura especificada.

Altura del fotograma Proporciona el aspecto vertical del fotograma de salida a la altura especificada.

Velocidad de fotograma Muestra la velocidad de fotogramas de salida para los formatos NTSC o PAL.

Orden de los campos Especifica si los fotogramas del archivo de salida están entrelazados, y en tal caso, si el campo superior o el campo inferior es el primero en el orden de exploración. (Consulte “Acerca del vídeo entrelazado y no entrelazado” en la página 122.)

Proporción de aspecto de píxeles Especifica la proporción de la anchura a la altura de cada píxel, que determina el número de píxeles necesarios para conseguir una proporción de aspecto de imagen determinada. Algunos formatos utilizan píxeles cuadrados mientras que otros utilizan píxeles no cuadrados.

Codificación de velocidad Especifica si el códec proporciona una velocidad de bits constante o variable en el archivo exportado:

- **Velocidad de bits constante (CBR)** Comprime cada fotograma del vídeo de origen con el límite fijo especificado y genera un archivo con velocidad de datos fija. De este modo, los fotogramas que contienen datos más complejos se comprimen más y los fotogramas menos complejos se comprimen menos.
- **Velocidad de bits variable (VBR)** Permite modificar la velocidad de datos del archivo exportado dentro de un rango especificado. Debido a que una cantidad determinada de compresión degrada la calidad de una imagen compleja más que la de una imagen sencilla, la codificación VBR comprime los fotogramas complejos menos y los fotogramas sencillos más.

En general, una imagen es compleja y más difícil de comprimir con eficacia si contiene muchos detalles o si es considerablemente diferente a los fotogramas anteriores, en comparación a como sería en una escena con movimiento.

***Nota:** Al comparar archivos CBR y VBR del mismo contenido y del mismo tamaño, puede hacer las siguientes generalizaciones: Un archivo CBR se puede reproducir con más fiabilidad en una gama de sistemas más amplia porque la velocidad de datos fija exige menos del reproductor de medios y el procesador del equipo. Sin embargo, un archivo VBR suele tener una calidad de imagen superior porque VBR se adapta la cantidad de compresión al contenido de la imagen.*

Velocidad de bits Especifica el número de megabits por segundo de una reproducción para un archivo codificado. (Sólo está disponible si se selecciona CBR como opción de la codificación de velocidad.)

Las opciones siguientes aparecen sólo si se selecciona VBR como opción de la codificación de velocidad:

Pases de codificación Especifica el número de veces que el codificador analizará el clip antes de codificarlo. Si se realizan varios pases aumenta el tiempo que se tarda en codificar el archivo pero generalmente produce una compresión más eficaz y una imagen con mayor calidad. (Adobe After Effects no admite la codificación de varios pases.)

Velocidad de destino Especifica el número de megabits por segundo de una reproducción para un archivo codificado.

Velocidad máxima Especifica el número máximo de megabits por segundo de reproducción que se desea que el codificador permita.

Velocidad mínima Especifica el número mínimo de megabits por segundo de reproducción que se desea que el codificador permita. La velocidad de bits mínima es diferente para cada formato. Para MPEG-2 - DVD, la velocidad mínima debe ser al menos 1,5 Mbps.

Fotogramas M Especifica el número de fotogramas B (fotogramas bidireccionales) entre fotogramas I (intrafotogramas) y fotogramas P (fotogramas previstos).

Fotogramas N Especifica el número de fotogramas entre fotogramas I (intrafotogramas). Este valor debe ser un múltiplo del valor de los fotogramas M.

GOP cerrado cada Especifica la frecuencia de Grupo de imágenes cerrado (GOP cerrado) que no puede atribuir una referencia a fotogramas que se encuentren fuera del GOP cerrado. Un GOP está formado por una secuencia de fotogramas I, B y P. (Esta opción está disponible al elegir el formato MPEG-1 o MPEG-2).

Colocación automática de grupo de imágenes Al seleccionarlo, define automáticamente la colocación de Grupos de imágenes (GOP). (Esta opción está disponible al elegir el formato MPEG-1).

***Nota:** Los formatos MPEG-1 y MPEG-2 incluyen un gran número de opciones avanzadas que no se incluyen aquí. En la mayoría de los casos, al seleccionar un formato o ajuste preestablecido diseñado para la salida de destino se definen las opciones apropiadas automáticamente. Para obtener información más detallada sobre las opciones no indicadas, consulte las especificaciones para los formatos MPEG-1 (ISO/IEC 11172) y MPEG-2 (ISO/IEC 13818).*

Opciones de los ajustes preestablecidos del multiplexador MPEG

Las opciones de los ajustes preestablecidos del multiplexador controlan la forma de fusionar vídeo MPEG y datos de audio en un flujo único por parte de After Effects y Adobe Premiere Pro. Las opciones exactas disponibles dependen del formato MPEG que elija.

Si elige el formato MPEG-2, todas las opciones del multiplexador proporcionadas por el estándar MPEG estarán disponibles para el control manual. En la mayoría de los casos, es mejor seleccionar un formato MPEG destinado especialmente a su medio de salida (por ejemplo, MPEG-2 DVD).

Formato MPEG	Estándar ISO/IEC
MPEG -4	ISO/IEC 14496
MPEG -2	ISO/IEC 13818
MPEG -1	ISO/IEC 11172

Para obtener más información sobre las opciones disponibles, buscar en el Web los estándares ISO/IEC para los formatos MPEG.

Acerca de MPEG

MPEG es el nombre de una familia de formatos de archivo especificado por ISO/IEC Moving Picture Experts Group (Grupo de expertos en imágenes en movimiento ISO/IEC). Los formatos MPEG incluyen varios métodos de compresión. Se necesita una capacidad de procesamiento significativa para generar estos formatos de archivo basados en fotogramas clave desde otros formatos de vídeo.


MPEG -1 Normalmente se utiliza para Internet y CD ROM, ya que proporciona una calidad de imagen comparable con la calidad VHS en tamaños de fotograma de cuarto de pantalla.

MPEG -2 Proporciona una calidad de vídeo superior a la de MPEG-1. Se ha elegido un formato específico de MPEG-2 como estándar para compresión de vídeo DVD. Se denomina *MPEG-2 compatible con DVD*.

MPEG -4 Incluye muchas de las características de MPEG-1 y MPEG-2 y agrega compatibilidad a la interactividad. Ofrece mayor compresión y reduce el tamaño del archivo sin perder el mismo nivel de calidad perceptual de MPEG-2. MPEG-4 parte 10 es el estándar para HD DVD.

After Effects y Adobe Premiere Pro ofrecen varios ajustes preestablecidos de MPEG para optimizar la calidad de salida de varios tipos de proyectos. Si se tiene experiencia en la codificación MPEG, se pueden afinar aún más los proyectos para situaciones de reproducción concretas mediante la personalización de ajustes preestablecidos en el cuadro de diálogo Ajustes de exportación.

En After Effects se puede crear vídeo MPEG-2 y MPEG-2 DVD. En Adobe Premiere Pro, se pueden crear varios tipos de vídeos MPEG mediante el uso del comando Archivo > Exportar > Adobe Media Encoder o exportar directamente vídeo compatible con DVD mediante el uso del comando Exportar a DVD (todo el vídeo que se exporta a DVD se transcodifica automáticamente a MPEG-2 si no se encuentra ya en ese formato).

 *After Effects y Adobe Premiere Pro agregan metadatos a los archivos MPEG-2 que Adobe Encore DVD puede leer como ayuda para la creación de DVD. Estos metadatos contienen información que permite a Adobe Encore DVD multiplexar audio y vídeo, generar automáticamente marcadores de capítulos de DVD e información de edición de originales. Para obtener más información, consulte la ayuda de Adobe Encore DVD.*

Opciones de Audio de Adobe Media Encoder

Las opciones disponibles en la ficha de audio del cuadro de diálogo Ajustes de exportación dependen del formato que especifique en el área de Ajustes de exportación. Entre las opciones de audio más comunes, se pueden citar las siguientes:

Códec Especifica el códec utilizado para codificar el audio:

- **SurCode para Dolby Digital 5.1** Formato de codificación de alta calidad desarrollado para sonido multicanal digital y el codificador más habitual para vídeo de DVD.
- **MainConcept MPEG Audio** Codificador de alta calidad desarrollado por las tecnologías para medios de MainConcept y está incluido en Adobe Premiere Pro y Adobe After Effects.
- **Audio PCM (modulación por codificación de impulsos)** Formato de audio sin pérdidas que se muestrea a 48 kHz. Los archivos de este formato suelen ser más grandes que los archivos de otros formatos.

Formato de audio Determina el tipo de audio.

Velocidad de bits Especifica la velocidad de bits de salida del audio. Generalmente, los valores más altos incrementan la calidad y el tamaño del archivo. Esta opción está disponible para códecs de audio Dolby Digital, MainConcept MPEG y algunos de Windows Media.

***Nota:** Las opciones que no se describen aquí son específicas para el formato seleccionado. Para obtener información más detallada, consulte las especificaciones del formato seleccionado.*

Opciones de alternativos y audiencias de Adobe Media Encoder

Especificar un códec del medio de flujo en formatos RealMedia o Windows Media habilita opciones de audiencias, mientras que los códecs del medio de flujo Quick Time habilita un conjunto similar de opciones de alternativos. Ambos permiten crear variaciones de una película adaptadas a diferentes velocidades de la red. El software de reproductor asociado al formato detecta y selecciona la versión más apropiada para garantizar una reproducción regular. Por ejemplo, Windows Media incluye audiencias como módems de conexión telefónica (56 Kbps) y banda ancha o módems por cable/DSL (384 Kbps). Mientras que Quick Time genera películas individuales adaptadas para cada tipo de exportación, RealMedia y Windows Media generan una única película que almacena las variaciones.

***Nota:** Algunos ajustes de códecs específicos no se describen aquí. Para obtener más información sobre un códec determinado, consulte la documentación proporcionada por el desarrollador.*

Agregación de alternativos o audiencias

- 1 En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación de Adobe Media Encoder, especifique un formato que admita medios de flujo (QuickTime, RealMedia o Windows Media) y seleccione una opción de flujo en el menú Ajuste preestablecido.
- 2 Seleccione las fichas Filtros, Vídeo, Audio y Otros para especificar las opciones que desee.
- 3 Realice una de las siguientes acciones:
 - Para salidas de RealMedia o Windows Media, seleccione el panel Audiencias y especifique las opciones que desee.
 - Para salidas de QuickTime, seleccione el panel Alternativas y especifique las opciones que desee.
- 4 Una vez que haya seleccionado un panel, elija Agregar/eliminar audiencias (o Agregar/eliminar alternativos) en el menú del panel (haga clic en el botón de flecha situado en la parte superior derecha del panel).
- 5 En el cuadro de diálogo Seleccionar audiencias (o Seleccionar alternativos), haga clic en Agregar.
- 6 En el cuadro de diálogo Audiencias del sistema (o Alternativos del sistema), active las opciones adecuadas para los espectadores previstos y haga clic en Aceptar.
- 7 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Seleccionar audiencias (o Seleccionar alternativos).

Nota: No puede tener más de diez alternativos o audiencias. Si fuera necesario, puede eliminar los que no desee y agregar los que desee.

Copia o eliminación de un alternativo o una audiencia

- 1 En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación de Adobe Media Encoder, especifique un formato que admita medios de flujo (QuickTime, RealMedia o Windows Media) y seleccione una opción de flujo en el menú Ajuste preestablecido.
- 2 Seleccione las fichas Filtros, Vídeo, Audio y Otros para especificar las opciones que desee.
- 3 Realice una de las siguientes acciones:
 - Para salidas de RealMedia o Windows Media, seleccione el panel Audiencias y especifique las opciones que desee.
 - Para salidas de QuickTime, seleccione el panel Alternativas y especifique las opciones que desee.
- 4 Una vez que haya seleccionado un panel, elija Agregar/eliminar audiencias (o Agregar/eliminar alternativos) en el menú del panel (haga clic en el botón de flecha situado en la parte superior derecha del panel).
- 5 En el cuadro de diálogo Seleccionar audiencias (o Seleccionar alternativos), seleccione el elemento que desee copiar o eliminar, y haga clic en Duplicar o Eliminar.
- 6 Para copiar, haga clic en el nombre del elemento que vaya a duplicar, mueva el mouse ligeramente para resaltarlo, escriba un nuevo nombre y, a continuación, pulse Intro.
- 7 Cuando haya terminado, haga clic en Aceptar.

Nota: La eliminación de un elemento de la lista de alternativos o audiencias no se puede deshacer.

Especificación de opciones de alternativos de QuickTime

- 1 En el cuadro de diálogo Exportar ajustes de Adobe Media Encoder, especifique QuickTime para Formato y, a continuación, elija una opción de transmisión en el menú Ajustes preestablecidos.
- 2 En el panel Alternativos, seleccione cualquiera de las siguientes opciones:

Bucle Reproduce la película en un bucle continuo.

Comprimir encabezado de película Reduce el tamaño del archivo.

Reproducción automática Reproduce la película automáticamente, sin preguntar al espectador.

- 3 Para crear una película que se va a entregar con la aplicación QuickTime Streaming Server, seleccione Para servidor de flujo y especifique una opción en el menú Sugerencia de película:

No es independiente El archivo depende del archivo principal de la película (que también debe residir en el servidor) para parte de la información necesaria para la reproducción.

Independiente y optimizada El archivo contiene toda la información necesaria para la reproducción y está optimizado para el servidor. La optimización permite que el servidor admita un mayor número de espectadores, pero aumenta en gran medida el tamaño del archivo.

Independiente El archivo contiene toda la información necesaria para la reproducción.

Nota: Una película con sugerencias contiene toda la información necesaria para transmitir vídeo a través de una red.

- 4 Para utilizar alternativos, seleccione Película alternativa y especifique las siguientes opciones:

Prefijo de archivo alternativo Especifica el nombre de archivo raíz para los alternativos.

Crear archivo de referencia, repuesto Crea un archivo de referencia y uno alternativo de repuesto.

Nota: La película de referencia contiene una lista de las referencias a alternativos, películas que utilizan distintas velocidades de datos y que están diseñadas para velocidades de red diferentes. Un archivo de repuesto es una película especificada para que se reproduzca si los alternativos no coinciden con la configuración definida por el espectador o si éste utiliza una aplicación más antigua que no reconoce alternativos.

Ruta de destino Especifica el lugar en el que están almacenados los alternativos. Puede especificar la ruta de acceso o hacer clic en el botón Examinar para desplazarse a la ubicación mediante un cuadro de diálogo.

Especificación de opciones de RealMedia

1 En el cuadro de diálogo Exportar ajustes de Adobe Media Encoder, especifique RealMedia para Formato y, a continuación, elija una opción de transmisión en el menú Ajustes preestablecidos.

2 Para permitir que el espectador grabe el archivo, seleccione Permitir grabación.

3 Especifique una de las siguientes opciones:

Un pase Analiza el vídeo y lo codifica en el mismo proceso.

Dos pases Analiza el vídeo para optimizar la compresión y luego lo codifica. Este método ofrece una mejor calidad que con Un pase, pero lleva más tiempo.

4 Para la codificación de velocidad de transmisión, elija un método de codificación de velocidad constante o variable.

5 Para especificar una velocidad de transmisión manualmente, utilice el regulador o introduzca un valor. Los valores de velocidad de transmisión que puede ajustar dependen del tipo de codificación de velocidad de transmisión que haya especificado en el paso 4.

Especificación de opciones de audiencias de Windows Media

1 En el cuadro de diálogo Exportar ajustes de Adobe Media Encoder, especifique Windows Media para Formato y, a continuación, elija una opción de transmisión en el menú Ajustes preestablecidos.

2 En el panel Audiencias, especifique una opción para Salida:

Comprimido Especifica que se aplique el códec seleccionado en la ficha Vídeo. Esta opción es la predeterminada y también la más adecuada para la mayoría de los usuarios.

Sin comprimir Especifica que no se aplique ninguna compresión. Puesto que esta opción produce archivos muy grandes, no resulta adecuada para la mayoría de los usuarios.

Opciones de Otros de Adobe Media Encoder

El panel Otros del cuadro de diálogo Ajustes de exportación permite descargar el archivo exportado en un servidor FTP (Protocolo de transferencia de archivos) que tenga espacio de almacenamiento asignado para compartir archivos. FTP es un método común para transferencia de archivos a través de una red y es muy útil para compartir archivos relativamente grandes utilizando una conexión a Internet. El administrador del servidor puede proporcionarle la información correcta para conectarse con éxito al servidor. El panel Otros incluye las opciones siguientes:

Nombre de servidor Introduzca la dirección DNS o IP del servidor en el que se encuentre el sitio de FTP.

Puerto Especifique el número asignado al puerto de comandos del servidor FTP, cuyo valor predeterminado es 21.

Directorio remoto Introduzca la ubicación del servidor FTP al que vaya a acceder, expresado como una ruta del archivo.

Nombre de usuario Introduzca la identidad del usuario, de acuerdo con la designación del administrador del servidor.

Contraseña Introduzca la contraseña de un servidor protegido mediante contraseña.

Reintentos Especifique el número de intentos para ponerse en contacto con el servidor si no se establece una conexión.

Enviar archivo local a Papelera de reciclaje Elimina la copia local del archivo exportado una vez que se ha cargado en el servidor FTP.

Probar Verifica la conexión con el servidor FTP.

Detalles archivo de registro Especifica si se genera un archivo de registro y selecciona la información que incluye este archivo (errores, advertencias, ajustes y tiempo de procesamiento del fotograma).

Acerca de los metadatos XMP

Los *metadatos* son informaciones descriptivas del archivo que un equipo puede buscar y procesar. Extensible Metadata Platform (XMP) de Adobe le permite incluir metadatos con un archivo para proporcionar información acerca de los contenidos del archivo. Las aplicaciones que admiten XMP pueden leer, editar y compartir esta información entre bases de datos, formatos de archivo y plataformas. Algunos programas de Adobe, como Adobe Bridge, pueden utilizar o escribir información XMP.

Puede especificar los metadatos XMP que quiere incluir en un archivo que vaya a exportar, utilizando Adobe Media Encoder al especificar un formato MPEG-1 o MPEG-2.

Opciones de preprocesamiento

En general, lo mejor es aplicar determinadas opciones de preprocesamiento (como desentrelazado y recorte) a un archivo exportado antes de codificarlo en un formato específico. De esta manera se pueden evitar los efectos visuales no deseados asociados a la realización de las mismas tareas después de la codificación. Las opciones recorte que especifique en el panel Origen y la opción de desentrelazado que especifique en el cuadro de diálogo Ajustes se aplican antes de la codificación, y a veces reciben el nombre de *opciones de precodificación*.

Nota: Mediante la ficha Filtros puede tener acceso a la opción de filtro Reducción de ruido (también considerada una tarea de precodificación).

Desentrelazado del origen antes de codificar

❖ En el panel Salida del cuadro de diálogo Exportar ajustes, seleccione Desentrelazar.

Recorte del origen antes de codificar

- 1 En el cuadro de diálogo Exportar ajustes, haga clic en la ficha Origen para activar el panel Origen.
- 2 Seleccione el botón Recortar y realice cualquiera de las acciones siguientes:
 - Para recortar la imagen de forma interactiva, arrastre los controles de las esquinas o los lados del cuadro de recorte alrededor de la imagen de origen.
 - Para recortar de forma numérica, introduzca valores para Izquierda, Arriba, Derecha y Abajo, en píxeles.
 - Para limitar la proporción de la imagen recortada, elija una opción del menú Proporciones de recorte.
- 3 Haga clic en la ficha Salida para obtener una previsualización de cómo quedaría la imagen recortada.
- 4 Para eliminar las áreas negras producidas por el recorte, seleccione Escalar para ajustar.

Nota: Cuando codifique realmente el vídeo, asegúrese de definir los valores de anchura y altura en el codificador de manera que coincidan con estos ajustes de anchura y altura de escala. El tamaño mínimo para recortar una imagen es 40 x 40 píxeles.

Exportación para colaboración y edición en línea

Exportación de una lista EDL

Con Adobe Premiere Pro, puede exportar el proyecto como una lista de decisiones de edición (EDL) en el formato CMX3600. Este formato es el más aceptado y más sólido de los formatos EDL.

Cuando configure un proyecto de Adobe Premiere Pro del que va a exportar una lista EDL, deberá cumplir los siguientes criterios:

- Las listas EDL son más eficaces con proyectos que contienen sólo una pista de vídeo, dos pistas de audio estéreo y ninguna secuencia anidada. La mayoría de las transiciones estándar, congelaciones de fotogramas y cambios de velocidad de clips también tienen buenos resultados en las listas EDL.
- Capture y registre todo el material de origen con el código de tiempo correcto.
- La tarjeta de captura debe tener control de dispositivos con código de tiempo.

- Cada cinta de vídeo debe tener un número de carrete único, así como un formato con código de tiempo antes de realizar el vídeo.

Exportación de un proyecto de Adobe Premiere Pro como una lista EDL

- 1 Abra o guarde el proyecto que desea exportar como una lista EDL.
- 2 Asegúrese de que la ventana Proyecto está activa y, a continuación, elija Archivo > Exportar > Exportar proyecto a EDL.
- 3 Especifique la ubicación y el nombre del archivo EDL y haga clic en Guardar.
- 4 En el cuadro de diálogo Exportación de EDL, elija una secuencia para exportar. Especifique las pistas de vídeo y audio que desea exportar. Puede exportar una pista de vídeo y hasta cuatro canales de audio.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Acerca de la exportación de archivos AAF

AAF (Advanced Authoring Format, Formato de autoría avanzado) es un formato de archivo multimedia que permite intercambiar medios digitales y metadatos entre distintas plataformas, sistemas y aplicaciones. Las aplicaciones de creación que son compatibles con AAF, como las de la familia de productos de edición Avid Xpress (generalmente denominada "Avid Xpress") leen y escriben los datos en archivos AAF en la medida que admiten este formato. El formato AAF es un estándar de intercambio de archivos para la edición de vídeo extensamente conocido.

Adobe Premiere Pro incluye un comando de exportación al formato AAF que permite exportar a archivos de proyecto AAF con datos de edición, secuencias y clips.

Para asegurarse de que el proyecto que desea exportar cumple las especificaciones generales del formato AAF y es compatible con un producto Avid Xpress, tenga en cuenta lo siguiente:

- Los archivos AAF exportados mediante Adobe Premiere Pro son compatibles con la familia de productos de edición Avid Xpress (Avid Xpress DV, Avid Xpress Pro y Avid Xpress Pro HD) y no se han probado con otros importadores de AAF.
- Las transiciones deben aparecer únicamente entre dos clips, no adyacentes al principio o al final de un clip. Cada clip debe tener como mínimo la misma longitud que la transición.
- Si un clip tiene una transición tanto en el punto de entrada como en el punto de salida, deberá tener como mínimo la misma longitud que ambas transiciones combinadas.
- Al asignar nombres a clips y secuencias en Adobe Premiere Pro, evite utilizar caracteres especiales y acentuados, y caracteres que afectan al análisis de un archivo XML. Algunos caracteres que debe evitar son /, >, <, * y ü.
- Los archivos AAF exportados desde Adobe Premiere Pro e importados a Avid Xpress no se vinculan de nuevo automáticamente al material de archivo de origen. Para volver a vincular el material de archivo, utilice la opción de importación por lotes Sólo sin conexión de Avid Xpress.

Exportación de un archivo como AAF

- 1 Elija Proyecto > Exportar proyecto como AAF.
- 2 Si se le pregunta si desea guardar el proyecto, haga clic en Continuar para guardarlo y continúe con la exportación.
- 3 Especifique un nombre y una ubicación para el archivo guardado y haga clic en Guardar.

Acerca del plugin de AAF

El plugin Exportación de AAF convierte los proyectos de Adobe Premiere Pro de la manera siguiente:

Audio y vídeo mono/estéreo sólo de cortes El plugin admite totalmente estos elementos de un proyecto. No convierte la panorámica de audio, la ganancia, los cambios de nivel ni el audio 5.1. Los canales de audio estéreo están divididos en dos pistas en la secuencia Avid Xpress.

Velocidad del clip El plugin convierte los cambios de velocidad de los clips de vídeo (lento, rápido, reproducción invertida) al efecto Movimiento de Avid Xpress, que es el único efecto admitido. También se convierte la velocidad del clip aplicada a

secuencias anidadas. Avid Xpress no tiene un efecto equivalente al efecto Movimiento para audio. Si el cambio de velocidad causa que la duración del clip de audio sea superior a la de los medios de origen, el plugin estira el clip para que tenga la misma longitud que el resto de los medios de origen, comenzando en el tiempo de inicio, y rellena el espacio. Puede solucionar manualmente estas partes de la secuencia en el sistema de edición Avid.

Archivos capturados por lotes o redigitalizados El plugin mantiene el nombre de cinta especificado en el archivo AAF. Utilice la función Grabar por lotes de Avid Xpress para volver a capturar los medios desde la cinta.

Material de archivo de diversas dimensiones El plugin exporta el proyecto a su máxima resolución. Sin embargo, la importación ajusta la escala de todo el material de archivo según la resolución especificada en el proyecto AVID.

Secuencias anidadas El plugin crea la composición maestra a partir de las secuencias anidadas de manera recursiva (ya que Avid Xpress no admite la vinculación a las secuencias anidadas). Por tanto, el archivo AAF no contiene vínculos entre la composición maestra y las secuencias anidadas.

Títulos El plugin convierte los títulos en medios sin conexión en Avid Xpress.

Jerarquía de bandejas Avid Xpress coloca todos los elementos en una sola bandeja. Los proyectos con varias bandejas se convierten en una sola.

Archivos gráficos El plugin guarda una referencia a todos los archivos originales, pero la compatibilidad en Avid Xpress está limitada a los formatos que admite Avid Xpress. (Para obtener información sobre los formatos de archivos gráficos compatibles, consulte la documentación de Avid Xpress.)

Elementos del proyecto El plugin convierte los clips sintéticos, como Barras y tono, Video en negro, Color mate y Cuenta atrás universal en medios sin conexión en XD.V.

Marcadores de secuencia y de clip El plugin convierte todos los marcadores de secuencia, excepto los marcadores de entrada y salida, en localizadores en la pista de código de tiempo (TC1), en Avid Xpress. Los campos Capítulo, URL y Destino de fotograma no se convierten porque no hay campos equivalentes en Avid Xpress. El plugin convierte los marcadores de clip en marcadores de segmento en Avid Xpress.

Nota: El plugin Exportación de AAF omite los marcadores situados más allá del final de la secuencia.

Posición del indicador de tiempo actual En el archivo exportado, el indicador de tiempo actual mantiene su posición original si se encuentra dentro de la duración de la secuencia. De otro modo, el plugin coloca el indicador de tiempo actual al final de la secuencia Avid Xpress.

Clips agrupados Al importar, todos los clips agrupados se agrupan y tratan independientemente.

Transiciones y efectos Las transiciones y efectos exportados desde Adobe Premiere Pro al formato AAF se identifican de forma única en Avid Xpress. Para ver una tabla de las transiciones y efectos admitidos, visite el sitio Web de Adobe.

Acerca del Administrador de proyectos

El Administrador de proyectos Adobe Premiere Pro facilita un flujo de trabajo eficiente mediante dos funciones: reduciendo las necesidades de almacenamiento de un proyecto y consolidando los archivos asociados a un proyecto.

El Administrador de proyectos reduce un proyecto creando una nueva versión del proyecto, que recibe el nombre de *proyecto recortado*. En el proyecto recortado, las referencias de los archivos han sido modificadas para que el proyecto se refiera sólo a las partes de los elementos del material de archivo utilizado en secuencias. Puede dar instrucciones al Administrador de proyectos para que copie las partes importantes de los archivos de medios de origen y que éstas sirvan como archivos de origen del proyecto recorte. También puede hacer que el proyecto recortado muestre la lista de elementos del material de archivo como si estuviera sin conexión, para poder capturarlos de la cinta de vídeo. (Este último método es útil cuando se utiliza un flujo de trabajo de edición sin conexión/en línea, en el que se reemplaza el material de archivo de baja calidad con material de archivo de alta calidad utilizado para la exportación.) Con cualquiera de los métodos se reducen los requerimientos de almacenamiento utilizando sólo los medios necesarios para crear y exportar las secuencias del proyecto; puede archivar o eliminar los medios de origen originales.

El Administrador de proyectos también es útil para consolidar o *recopilar* un proyecto. Con la recopilación de archivos se copia el proyecto actual y todos los archivos de medios relacionados en una misma ubicación. Puede utilizar esta función para obtener los archivos de medios de origen de un proyecto cuando se encuentran en diversas ubicaciones, y también para preparar un proyecto para compartirlo o archivarlo.

Al crear un proyecto recortado y archivos de origen, tenga en cuenta lo siguiente. El Administrador de archivos sólo copia partes del material de archivo de origen utilizado en secuencias. Sin embargo, puede especificar el número de fotogramas adicionales o de *controles* que incluye el nuevo material de archivo para que pueda seguir realizando pequeños cambios en el material de archivo. El nuevo material de archivo mantiene el código de tiempo y el número de carrete del material de archivo capturado original. Si uno o más subclips comparten fotogramas con otro subclip, el Administrador de proyectos crea un archivo de material de archivo que contiene únicamente estos fotogramas compartidos. El Administrador de proyectos también copia las secuencias de imágenes fijas utilizadas en el proyecto original. Las imágenes fijas, títulos, clips fuera de línea y el material de archivo generado, como barras de color y cuenta atrás también se conservan, si bien no se recortan.

Al recortar o recopilar un proyecto, puede especificar si el nuevo proyecto mantiene alguno de los clips sin utilizar del proyecto original.

Nota: El Administrador de proyectos conserva todos los fotogramas clave de efecto y los marcadores de clip que existen más allá de los puntos de entrada y salida de un clip recortado.

Recorte o copia del proyecto



Considere la posibilidad de utilizar las opciones “Incluir” siguientes al realizar copias de seguridad del material de archivo o al archivarlo.

1 Asegúrese de que la ventana Proyecto está activa y elija Proyecto > Administrador de proyectos.

2 En la ventana Administrador de proyectos, seleccione una de las siguientes opciones:

Crear nuevo proyecto recortado para crear una nueva versión del proyecto actual que haga referencia sólo al material de archivo utilizado en secuencias

Recopilar archivos y copiar en nueva ubicación para copiar y consolidar el material de archivo utilizado en el proyecto

3 Seleccione cualquiera de las opciones siguientes, si están disponibles.

Nota: Las opciones que están disponibles dependen de si en el paso 2 seleccionó recortar el proyecto, o recopilar y copiar los archivos del proyecto.

Excluir clips no utilizados Especifica que el Administrador de proyectos no incluya, o copie, medios no utilizados en el proyecto original.

Desconectar Especifica que el Administrador de proyectos indique como “sin conexión” cualquier material de archivo que pueda volver a capturar más adelante. Si selecciona esta opción, el Administrador de proyectos mantiene los nombres de carrete y códigos de tiempo para facilitar una captura rápida por lotes. Resulta especialmente útil seleccionar esta opción si ha utilizado material de archivo de baja resolución en el proyecto original, o si va a archivar un proyecto. Esta opción está disponible sólo si se ha seleccionado Crear nuevo proyecto recortado.

Nota: Al volver a capturar material de archivo con clips sin conexión a partir de un proyecto recortado, los clips de origen que no coinciden con los ajustes actuales del proyecto se vuelven a capturar con sus ajustes originales, no con los ajustes actuales del proyecto. Para anular este comportamiento, haga clic en Anular ajustes de clip en el cuadro de diálogo Captura por lotes y especifique los ajustes que desea para todos los clips capturados. No obstante, muy pocas veces es necesaria esta opción para capturar material de archivo DV.

Incluir selectores Especifica el número de fotogramas que se van a mantener antes del punto de entrada y después del punto de salida de cada clip recortado. Por ejemplo, el valor 30 significa que se mantienen 30 fotogramas antes del punto de entrada y 30 fotogramas después del punto de salida. Los selectores funcionan como fotogramas adicionales que permiten realizar pequeños ajustes adicionales en las ediciones del nuevo proyecto.

Incluir archivos de previsualización Especifica que los efectos procesados en el proyecto original sigan estándolo en el nuevo. Si no se selecciona esta opción, el nuevo proyecto ocupa menos espacio en el disco, pero los efectos no se procesan. Esta opción está disponible sólo si se ha seleccionado Recopilar archivos y copiar en nueva ubicación.

Incluir archivos de audio conformados Comprueba que el audio conformado en el proyecto original sigue estándolo en el nuevo. Si no se selecciona esta opción, el nuevo proyecto ocupa menos espacio en el disco, pero Adobe Premiere Pro conforma de nuevo el audio al abrirlo. Esta opción está disponible sólo si se ha seleccionado Recopilar archivos y copiar en nueva ubicación.

Cambiar de nombre archivos de medios para que coincidan con nombres de clip Cambia de nombre los archivos de material de archivo copiados para que tengan los mismos nombres que los clips capturados. Seleccione esta opción si va a cambiar de nombre los clips capturados desde la ventana Proyecto y desea que los archivos de material de archivo copiados tengan el mismo nombre. (Los archivos capturados que importe, especialmente los capturados con detección de escenas, pueden no tener nombres intuitivos, por lo que quizá desee cambiarles de nombre desde la ventana Proyecto.) Esta opción garantiza que se actualice el nombre de archivo del material de archivo capturado real para que se muestre el nuevo nombre en la ventana Proyecto, lo que simplifica enormemente la organización de los archivos de material de archivo.

Nota: Si cambia de nombre los clips capturados y, a continuación, selecciona la opción *Desconectar*, el proyecto que se copie posteriormente mantendrá y mostrará el nombre de archivo original, no el nuevo.

Destino del proyecto Designa dónde ubica los archivos especificados el Administrador de proyectos. Haga clic en Examinar para desplazarse a una ubicación distinta de la predeterminada. Al crear un proyecto recortado, el Administrador de proyectos crea una carpeta con el nombre “Recortado_*[Project Name]*” y guarda el proyecto recortado y otros archivos especificados, como archivos de material de archivo recortado, en la carpeta. Al copiar un proyecto, el Administrador de proyectos crea una carpeta con el nombre “Copiado_*[Project Name]*” y guarda el proyecto, archivos de material de archivo y otros archivos especificados en la carpeta.

Nota: Si ya existe una carpeta con un nombre idéntico al nombre del proyecto que está recortando, el Administrador de proyectos adjunta un número al nombre. Por ejemplo, proyectos sucesivos con el mismo nombre pueden tener los sufijos “_001, _002, _003, _004,...”

Espacio en disco Muestra una comparación entre el tamaño de los archivos del proyecto actual y el tamaño estimado de los archivos recortados o copiados. Haga clic en Calcular para actualizar el cálculo.

Notas de clip

La función Notas de clip de Adobe Premiere Pro facilita la colaboración al proporcionar comentarios de clientes y compañeros. Esta función exporta un archivo PDF (Portable Document Format, Formato de documento portátil) que contiene una secuencia procesada (ya sea como archivo incrustado o difundida desde un servidor) que puede enviar por correo electrónico a cualquier número de revisores. Un revisor puede abrir el archivo PDF, reproducir la película e introducir comentarios directamente en el archivo PDF. Los comentarios se asocian automáticamente al código de tiempo en la secuencia. A continuación, el revisor exporta los comentarios y los devuelve por correo electrónico. Cuando se importan los comentarios a Adobe Premiere Pro, los comentarios del revisor se muestran en el campo para comentarios de los marcadores en el panel Línea de tiempo.

Para revisar un archivo PDF generado mediante la función Notas de clip, un revisor necesita Adobe Acrobat Standard, Acrobat Professional o Adobe Reader (versión 7.0 o posterior). Adobe Reader se puede descargar gratuitamente del sitio Web de Adobe.

Para practicar el uso de las notas de clip, consulte el tutorial Notas de clip en el disco del curso de Total Training en vídeo, incluido con Adobe Premiere Pro.

Nota: Evite cambiar la secuencia que se está revisando hasta que se hayan importado todos los comentarios de las notas de clip correspondientes. Si edita la secuencia tras haber exportado un archivo PDF de notas de clip, pero antes de haber importado los comentarios, éstos no aparecerán en los puntos correctos en la secuencia.

Exportación de un archivo PDF de notas de clip

1 Seleccione una secuencia en el panel Línea de tiempo y elija *Secuencia > Exportar a notas de clip*.

2 En el área Exportar ajustes, especifique las siguientes opciones:

Formato Elija si desea crear un archivo de QuickTime o Windows Media.

Rango Seleccione si se exportará la secuencia completa o únicamente los fotogramas bajo la barra del área de trabajo.

Ajuste preestablecido Especifique un ajuste preestablecido de calidad baja, media o alta.

3 En Ajustes del PDF, elija una de las siguientes opciones de vídeo:

Incrustar vídeo Incrusta la secuencia procesada en el archivo PDF, normalmente para enviar por correo electrónico a los revisores.

Difundir vídeo Envía una secuencia procesada a un servidor de red con un vínculo al archivo PDF, en lugar de incrustarlo en el archivo. Debe cargar la secuencia procesada en un servidor manualmente o usando las opciones FTP dentro de las notas de clip. (El usuario y sus revisores deben tener acceso a un servidor FTP que también es un servidor Web.)

***Nota:** La incrustación del vídeo produce un archivo PDF más grande, pero garantiza que los revisores van a poder ver el archivo, independientemente del acceso al servidor que tengan. La difusión del vídeo produce un archivo PDF más pequeño, pero requiere que el revisor tenga acceso al servidor utilizado para almacenar el vídeo.*

4 Especifique cualquiera de las siguientes opciones:

Contraseña de PDF Requiere que el revisor introduzca una contraseña para abrir el archivo PDF.

Instrucciones Agregue sus instrucciones específicas para el revisor a las instrucciones genéricas proporcionadas en este campo. Estas instrucciones aparecerán cuando el revisor abra el archivo PDF de notas de clip.

Devolver comentarios a Especifica una dirección de correo electrónico a la que se enviarán los comentarios de los revisores cuando los exporten. (Consulte “Realizar comentarios de notas de clip” en la página 380.)

5 Si ha elegido Difundir vídeo en el paso 3, especifique las siguientes opciones:

Ajustes de difusión Especifica el URL de la Web en el que se almacenará el archivo de vídeo (QuickTime o Windows Media)

Confirmar URL más tarde Permite especificar o confirmar más adelante una dirección URL para el servidor. Adobe Premiere Pro le pedirá una dirección URL válida justo antes de crear el archivo PDF de notas de clip.


Enviar archivo al servidor mediante FTP Seleccione esta opción y especifique los ajustes para cargar el archivo generado en un servidor utilizando FTP (Protocolo de transferencia de archivos). Es posible que deba consultar al administrador de la red para saber los ajustes correctos.

6 Haga clic en Aceptar para exportar un archivo PDF para los comentarios de notas del clip.

Realizar comentarios de notas de clip


1 Abra un documento PDF de notas de clip en Adobe Acrobat Standard, Acrobat Professional o Adobe Reader (versión 7.0 o posterior). Si se le pide, especifique preferencias en el cuadro de diálogo ¿Administrar certificado de confianza del contenido multimedia?

2 Si se le pide una contraseña, escríbala y haga clic en Aceptar. Si le avisa con un cuadro de diálogo de instrucciones, léalas y haga clic en Aceptar.

***Nota:** Puede volver a abrir las instrucciones en cualquier momento haciendo clic en el botón Ver instrucciones .*





3 En Nombre de revisor, escriba su nombre. Así identificará sus comentarios y los diferenciará de los de otros revisores que el editor vuelva a importar a la secuencia. (Consulte “Importación de comentarios de notas de clip” en la página 381.)

4 Use los controles de reproducción para señalar el vídeo con el fotograma en el que desea incluir comentarios y después realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Haga clic en el botón Agregar comentario  y escriba el comentario.
- Haga clic en el botón Pausa y escriba el comentario.

Automáticamente, su comentario va precedido de una nota de clip con el nombre del revisor actual y el código de tiempo. Puede agregar su propio comentario en el mismo fotograma como otros revisores.

5 Realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Para señalar en comentario con un nombre, elija el comentario en el menú Ir a.
- Para señalar el comentario anterior, haga clic en el botón Ir al comentario anterior .
- Para señalar el siguiente comentario, haga clic en el botón Ir al siguiente comentario .
- Para guardar los comentarios, haga clic en el botón Guardar comentario .
- Para modificar un comentario, señálelo y después edite el texto dentro del cuadro.
- Para eliminar un comentario, señálelo y después haga clic en el botón Eliminar comentario .

6 Cuando haya terminado de agregar comentarios, haga clic en el botón Exportar.

- 7 Especifique un nombre de archivo y una ubicación y haga clic en Guardar. El archivo usa la extensión .xpdf.
- 8 Si recibe un aviso del software del cliente de correo electrónico (como Microsoft Outlook), edite y envíe el correo electrónico que tenga adjunto el archivo de comentarios de notas de clip. El cliente de correo electrónico le avisa si el editor especificó una dirección de correo electrónico en la opción Devolver comentarios a cuando creó el archivo PDF de notas de clip.

Importación de comentarios de notas de clip

os comentarios de notas de clip importados aparecen como marcadores de secuencia. Si importa más de un archivo PDF de notas de clip, los comentarios ubicados en el mismo fotograma aparecen en un único marcador, y cada comentario siguiente comienza en una nueva línea en el cuadro de diálogo Marcador.

- 1 Seleccione una secuencia en el panel Línea de tiempo y elija Secuencia > Importar comentarios de notas de clip.
- 2 Seleccione el archivo que contiene los comentarios que desea importar y haga clic en Abrir. Cada comentario se convierte en un marcador dentro de la regla de tiempo de la secuencia correspondiente. Haga doble clic en el marcador de secuencia para ver los comentarios. (Consulte “Acerca de los marcadores” en la página 133.)

Nota: Los archivos de notas de clip utilizan la extensión de archivo .xpdf.

Capítulo 17: Creación de DVD

Visión general de la creación de DVD

Creación de DVD

Puede grabar directamente una secuencia en DVD desde Adobe Premiere Pro o guardar archivos codificados en una carpeta como una imagen ISO que se puede grabar posteriormente con otro software de grabación de DVD. Puede crear DVD de ejecución automática o DVD con menús. Adobe Premiere Pro proporciona varias plantillas de menú de DVD que se pueden utilizar tal y como se diseñaron o personalizarlas para crear un DVD. Adobe Premiere Pro crea DVD que corresponden al formato DVD-vídeo. No crea DVD de datos ni de audio.

Si va a crear un DVD que utiliza Adobe Encore DVD, puede exportar una secuencia como AVI o MPEG-2. Puede exportar una secuencia que contenga marcadores de secuencia reconocidos por Adobe Encore DVD como puntos de capítulo. (Consulte “Agregación de comentarios, capítulos y vínculos de marcador de una secuencia” en la página 135.)

Nota: Adobe Encore DVD no reconoce los marcadores de Adobe Premiere Pro DVD.

Tipos de DVD

En Adobe Premiere Pro, puede crear DVD de ejecución automática sin menús o DVD con menús que proporcionen opciones de navegación a los usuarios.

DVD de ejecución automática La reproducción comienza al insertar el disco en un reproductor de DVD. Los DVD de ejecución automática resultan ideales para películas de duración corta o películas que se desean reproducir de manera continua en modo de bucle de reproducción. Los DVD de ejecución automática no contienen menús. Puede agregar marcadores de DVD a DVD de ejecución automática que permitan a los usuarios saltar hacia delante o hacia atrás en la película mediante los botones Siguiente o Anterior del mando a distancia de un reproductor de DVD.

DVD con menús y submenú de selección de escena Muestra un submenú de escena que se especifica con marcadores. Estos DVD resultan ideales para películas de larga duración que se reproducen en su totalidad, pero que contienen también escenas a las que el usuario puede acceder desde un submenú. En el menú principal, el usuario puede elegir la reproducción de la película o ir a un submenú de selección de escenas.

DVD con menú y selección de película Divide una secuencia en películas independientes a las que el usuario puede acceder desde el menú principal. Mediante el menú principal de DVD y los marcadores de detención, puede dividir una secuencia en películas individuales. Al crear el DVD, cada película corresponde a los botones de reproducción de película o botones de película del menú principal. También puede incluir marcadores de escena que proporcionen a los usuarios un submenú de selección de escenas. El menú de selección de escenas es para la secuencia entera; en la secuencia no es posible dividir películas individuales en menús de escenas independientes.

Flujo de trabajo de creación de DVD

Adobe Premiere Pro puede copiar una sola secuencia a DVD, aunque cada secuencia del proyecto se puede grabar en un DVD independiente. Agregue el contenido que desea incluir en DVD en una secuencia. Una vez preparada la secuencia, realice las siguientes tareas básicas:

1. Agregar escenas, menú principal y marcadores de detención.

Adobe Premiere Pro crea menús de DVD dinámicamente basados en los marcadores de DVD que coloca en la secuencia. Los marcadores de DVD son independientes de los marcadores de secuencia, aunque se aplican desde el panel Línea de tiempo de un modo similar. (Consulte “Acerca de los marcadores de DVD” en la página 383.)

Si va a crear un DVD de ejecución automática, puede agregar marcadores de escenas de manera que el usuario puede utilizar el mando a distancia de un reproductor de DVD para desplazarse por las escenas.

2. Elegir una plantilla de menú.

Las plantillas de Adobe Premiere Pro son menús prediseñados con varios estilos. Los botones de las plantillas quedan vinculados automáticamente a marcadores de DVD de la secuencia. Adobe Premiere Pro crea los submenús adicionales que sean necesarios para alojar todos los marcadores de DVD en una secuencia. Elija una plantilla del panel Diseño DVD. (Consulte “Selección de una plantilla de menú de DVD” en la página 388.)

Los DVD de ejecución automática no disponen de menús, por lo que no es necesario elegir ninguna plantilla.

3. Personalizar la plantilla de menú.

Edite títulos, modifique gráficos o agregue vídeo para fondos. También puede utilizar vídeo en botones de miniatura especificando una sección de clip para reproducir en el botón. (Consulte “Edición de botones y texto de menús” en la página 389 y “Personalización de los fondos de menú” en la página 390.)

4. Previsualizar DVD.

Compruebe la funcionalidad y el aspecto de los menús de DVD en la ventana Previsualizar DVD. (Consulte “Previsualización de un DVD con menú” en la página 392.)

5. Grabar DVD.

Conecte una unidad grabadora de DVD al equipo informático y grabe el contenido del DVD en el disco. Puede guardar los archivos comprimidos en una carpeta para su reproducción desde una unidad de disco duro del equipo. También puede guardar una imagen ISO de DVD y distribuirla o copiarla más adelante mediante otro software de grabación de DVD. (Consulte “Grabación de un disco DVD o almacenamiento en una carpeta de DVD o imagen ISO” en la página 393.)

Preparación de contenido para DVD

El contenido de DVD se comprime de acuerdo con las especificaciones de DVD de manera que se reproducirá de manera fiable en un amplia gama de reproductores. Al preparar el contenido para un proyecto de DVD ponga atención al tamaño del fotograma y a la velocidad de fotogramas, de manera que el contenido conserve su calidad en la transición a DVD.

Para obtener resultados óptimos, asegúrese de capturar o grabar siguiendo estas especificaciones:

Tamaño de fotograma Estándar NTSC 720 x 480 o estándar PAL 720 x 576. Si el proyecto utiliza un tamaño de fotograma diferente, Adobe Premiere Pro lo escala automáticamente.

Velocidad de fotogramas 29,97 fps (NTSC) o 25 fps (PAL). Todo el material de archivo de un único proyecto debe tener la misma velocidad de fotogramas.

Proporción de aspecto 4:3 o 16:9 (pantalla ancha).

Profundidad de bits de audio 16 bits.

Velocidad de muestra de audio 48 kHz.

Marcadores de DVD

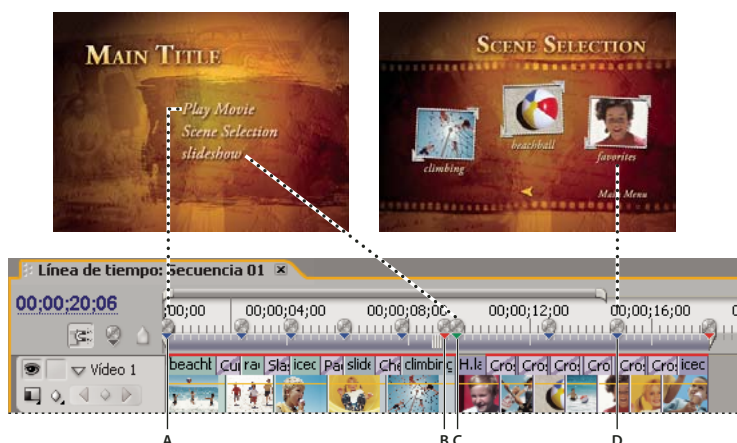
Acerca de los marcadores de DVD

El tipo de marcadores de DVD que se agregan a una secuencia depende del modo en que se desea que los usuarios accedan al vídeo. Como norma general, siga estas indicaciones:

- Utilice marcadores de menú principal (y marcadores de detención) para dividir el vídeo en películas independientes. Los botones del menú principal quedan vinculados con marcadores de menú principal.
- Utilice marcadores de escena (sin marcadores de detención) cuando desee que la película se reproduzca en su totalidad y desee que el usuario pueda desplazarse a escenas específicas. Los botones de escena quedan vinculados a marcadores de escena y aparecen en submenús de escena uno tras otro (no agrupados por película).

- Utilice marcadores de detención para designar el fin de una película. Cuando el reproductor de DVD llegue a un marcador de detención, volverá al menú principal. Si agrega un marcador de detención a una secuencia, un reproductor de DVD ya no reproducirá la película en su totalidad. Por lo tanto, agregue normalmente marcadores de detención sólo si ha dividido el vídeo en películas independientes y no es necesario reproducir íntegramente los clips en la secuencia.

Nota: Puede utilizar marcadores de menú principal y marcadores de escena en una película. Sin embargo, no olvide que una vez que el reproductor de DVD encuentra un marcador de detención, vuelve al menú principal y no al menú desde el cual se llamó.



Relación entre los marcadores de DVD y las plantillas de menú

A. Inicio de medio B. Marcador de detención C. Marcador de menú principal D. Marcador de escena

Marcadores de menú principal

Una secuencia se puede dividir en películas individuales que aparecen como botones en el menú principal de DVD. Coloque marcadores de menú principal en la secuencia para indicar el comienzo de cada película y marcadores de detención de DVD para indicar el fin de cada película. Se agrega un botón al menú correspondiente a cada marcador de menú principal. El texto del campo Nombre del marcador se convierte en el texto del botón. Si el menú principal no contiene suficientes botones de marcador de menú principal, Adobe Premiere Pro duplica el menú principal y agrega un botón Siguiente en el menú principal primario. Si no dispone de marcadores de menú principal en la película, no aparecerá ningún botón de película en el menú principal.

Nota: El botón Reproducir del menú principal queda vinculado automáticamente al punto de inicio de la regla de tiempo, por lo que no es necesario colocar ahí ningún marcador de menú principal.



Los menús duplicados se crean cuando la película contiene más marcadores de menú principal que botones.

A. El botón Siguiente conduce a un menú duplicado. B. El botón Anterior lleva de nuevo al usuario al menú principal.

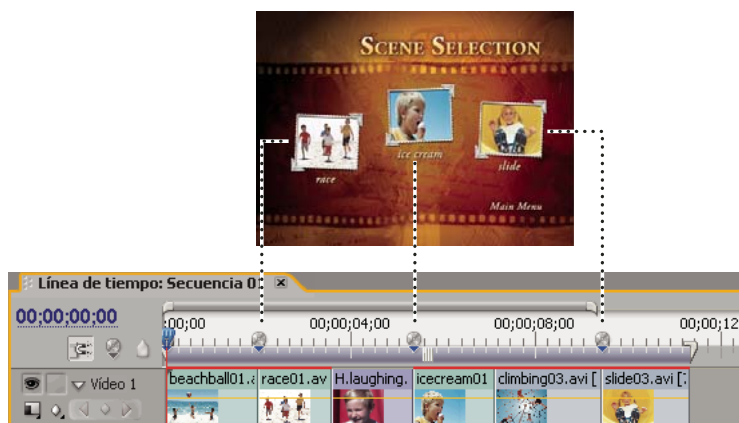
Véase también

“Acerca de los marcadores de DVD” en la página 383

“Adición de un marcador de menú principal o marcador de escena” en la página 385

Marcadores de escena

Puede agregar marcadores de escena de DVD automática o manualmente allí donde desee. Adobe Premiere Pro utiliza marcadores de escena para un submenú de escena, al cual se puede acceder desde el botón Selección de escenas en el menú principal de DVD. Si no dispone de marcadores de escena en la secuencia, Adobe Premiere Pro omite el botón escenas y el submenú de escenas.



Los marcadores de escena se asignan directamente a botones del submenú Escenas.

Véase también

“Acerca de los marcadores de DVD” en la página 383

“Adición de un marcador de menú principal o marcador de escena” en la página 385


Adición de un marcador de menú principal o marcador de escena


Al agregar marcadores manualmente, se les puede asignar un nombre conforme se colocan. El nombre que elija aparecerá como etiqueta en un botón del menú principal o el menú de escenas.

En algunas plantillas, los botones del menú incluyen imágenes en miniatura del vídeo al que están asociados. De forma predeterminada, las miniaturas muestran el fotograma visible en la posición del marcador. Sin embargo, el fotograma predeterminado puede no representar el mejor fotograma para un botón. En el cuadro de diálogo Marcador de DVD puede cambiar el fotograma que muestra la miniatura.

- 1 En el panel Línea de tiempo, mueva el indicador de tiempo actual hasta el lugar donde desea definir el marcador.

Nota: El botón Reproducir de cada plantilla del menú principal queda vinculado de forma automática al punto de inicio de la regla de tiempo. No es necesario que coloque un marcador allí, a no ser que quiera que aparezca en el menú Escenas.

- 2 Haga clic en el botón Definir marcador de DVD .

 Para colocar rápidamente un marcador, puede arrastrar un marcador del botón Definir marcador de DVD a la ubicación deseada de la regla de tiempo o hacer clic con el botón derecho en la regla de tiempo y elegir el tipo de marcador que desea definir en el tiempo actual.

- 3 Introduzca un nombre para el marcador. Introduzca un nombre corto para que se adapte al menú y no tape otro botón. (También puede ajustar el nombre más tarde, cuando seleccione la plantilla deseada.)

- 4 En el menú Tipo de marcador, seleccione el tipo de marcador que desee definir.

- 5 (Opcional) Arrastre el código de tiempo del desplazamiento de miniatura según convenga para seleccionar la imagen que desea que se visualice en la miniatura del botón del menú.

Si al crear el DVD elige un menú con imágenes en miniatura, se visualizará la imagen que seleccione en el menú. (Esta miniatura es sólo para la pantalla de menú, el vídeo asociado al botón comienza desde el lugar donde está ubicado el marcador.)




Cómo arrastrar el código de tiempo del desplazamiento de miniatura

6 (Opcional) Para crear botones de movimiento que reproducen el vídeo en el botón de menú, seleccione Botón de menú de movimiento.

7 Haga clic en Aceptar. Adobe Premiere Pro agrega el marcador al panel Línea de tiempo. Un marcador de menú principal es de color verde; un marcador de escena es de color azul.

Adición de marcador de detención

1 En el panel Línea de tiempo, desplace el indicador de tiempo actual al final del vídeo o de la escena.

2 Haga clic en el botón Definir marcador de DVD .

3 En el cuadro de diálogo Marcador de DVD, seleccione Marcador de DVD en el menú Tipos de marcador y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Véase también

“Acerca de los marcadores de DVD” en la página 383

Adición automática de marcadores de escena a una secuencia

Obtendrá resultados óptimos al agregar automáticamente marcadores de escena si cada escena de la película es un clip independiente y todos los clips que desean marcarse se encuentran en la pista de vídeo 1. Cuando la película está compuesta por varios clips que se superponen entre sí, es posible que prefiera colocar manualmente marcadores de escena o colocarlos a intervalos definidos.

Los marcadores de escena colocados automáticamente no tienen nombres, por lo que los botones del submenú Escena conservan el mismo nombre que en la plantilla. Para personalizar los botones, puede asignar un nombre a los marcadores una vez colocados o cambiar el nombre de los botones tras seleccionar la plantilla.

1 Haga clic en el panel Línea de tiempo para activarlo.

2 Seleccione Marcador > Generar marcadores de DVD automáticamente.

3 En el cuadro de diálogo Definir automáticamente los marcadores de escenas de DVD, seleccione el modo en el que desea colocar los marcadores y, si es necesario, introduzca un valor:

En cada escena Coloca un marcador de escena en cada punto de edición (corte) entre clips de la pista de vídeo 1.

Cada _ minutos Coloca marcadores de escena en el intervalo especificado. (esta opción sólo está disponible cuando la película contiene varios minutos de material de archivo).

Marcadores totales Coloca el número de marcadores que especifique, en un intervalo regular, en el rango de clips completo del panel Línea de tiempo.

4 Si la secuencia contiene marcadores de DVD existentes que ya no desea, seleccione Borrar marcadores de DVD actuales.

5 Haga clic en Aceptar.

Si no está satisfecho con la ubicación de un marcador de DVD, puede arrastrarlo en la regla de tiempo hasta una ubicación diferente. Los marcadores de DVD no están vinculados al vídeo. Si edita el vídeo posteriormente, es posible que necesite mover algunos marcadores o regenerarlos de manera que se correspondan con los nuevos puntos de edición.

Desplazamiento de un marcador de DVD

❖ En el panel Línea de tiempo, arrastre el marcador de DVD que desea desplazar a la ubicación deseada.

Edición de nombre, tipo o miniatura de marcador de DVD

Una vez colocado un marcador de DVD, puede cambiar su nombre, tipo (escena, menú principal o detención) y la imagen de miniatura mostrada en un botón de miniatura en un menú. Los nombres de los marcadores serán los nombres de los botones del menú principal o el submenú de escenas.

Nota: Una vez seleccionada una plantilla, puede además modificar el nombre de los botones y cambiar las miniaturas directamente en el menú del panel Diseño DVD.

- 1 En el panel Línea de tiempo, haga doble clic en el marcador de DVD que desea editar.
- 2 En el cuadro de diálogo Marcador de DVD, modifique las opciones. Si desea información sobre la definición de opciones de marcador y botones, consulte “Adición de un marcador de menú principal o marcador de escena” en la página 385.

Eliminación de un marcador de DVD

Puede eliminar marcadores de DVD individuales o borrar todos los marcadores de la secuencia a la vez. Si ha editado una película desde la primera vez que seleccionó plantillas de menú de DVD, es posible que le resulte más sencillo eliminar todos los marcadores a la vez en lugar de arrastrarlos a nuevas posiciones.

Nota: Si ya ha seleccionado una plantilla de DVD, al borrar un marcador de DVD también se borrará el botón asociado al marcador en el menú principal o el submenú de escenas.

- 1 En el panel Línea de tiempo, sitúe el indicador de tiempo sobre el marcador de DVD que desea eliminar. Es posible que sea necesario aplicar zoom en la regla de tiempo para colocar mejor el marcador.
- 2 Seleccione Marcador > Borrar marcador de DVD > Marcador de DVD en el indicador de tiempo actual.



También puede eliminar un marcador haciendo doble clic en el panel Línea de tiempo. A continuación, en el cuadro de diálogo Marcador de DVD, haga clic en el botón Eliminar.

- 3 Para eliminar la secuencia de todos los marcadores de DVD, con el panel Línea de tiempo activo, elija Marcador > Borrar marcador de DVD > Todos los marcadores de DVD.

Diseño de DVD con menús y de ejecución automática

Acerca de DVD con menús

Cree un DVD con menús mediante el uso de plantillas de menú prediseñadas que se incluyen en Adobe Premiere Pro. Cada plantilla incluye un menú principal y un submenú de selección de escenas. Las plantillas vinculan automáticamente botones de menú con marcadores de DVD que se colocan en el panel Línea de tiempo.

Los menús principales de las plantillas contienen dos botones como mínimo: uno para reproducir la película y otro para iniciar el submenú de selección de escenas. Los menús principales de algunas plantillas pueden contener también botones adicionales para desplazarse a otras películas marcadas en el panel Línea de tiempo. Los submenús de selección de escenas generalmente contienen botones con etiqueta de identificación y una imagen en miniatura de la escena (La miniatura del menú muestra una imagen fija del vídeo.)



Menú principal (izquierda) y Submenú de selección de escenas (derecha)

No está limitado al aspecto inicial de una plantilla de menú. Puede personalizarla para el proyecto cambiando las fuentes, colores, fondos y el diseño. Sin embargo, tenga en cuenta que los cambios de plantilla se aplican solamente a la secuencia actual; no puede guardar los cambios de plantilla en Adobe Premiere Pro para un uso posterior.

Selección de una plantilla de menú de DVD

Una vez que haya definido los marcadores de DVD, está preparado para seleccionar la plantilla de menú de DVD. Al seleccionar una plantilla, no importa si el menú no dispone de botones suficientes para cada marcador de DVD de la película. Adobe Premiere Pro crea los menús adicionales que sean necesarios. Al seleccionar una plantilla, el texto de botón de los menús cambia por el de los nombres asignados a los marcadores de DVD. Si ha agregado los marcadores de forma automática o no les ha puesto nombre, puede ponérselo tras seleccionar la plantilla y también podrá cambiar el título del menú. Si no existen nombres de marcadores, los botones conservan el nombre con el que aparecen en la plantilla.

Normalmente los marcadores de DVD se agregan antes de seleccionar una plantilla de DVD, pero no es necesario. Puede agregar, mover o borrar marcadores de DVD después de seleccionar una plantilla. Adobe Premiere Pro ajusta dinámicamente los menús de DVD que coincidan con los marcadores, agregando o eliminando los botones que sea necesario.

Nota: Si la secuencia no contiene ningún marcador de DVD, la primera vez que seleccione una plantilla de menú de DVD, Adobe Premiere Pro le pregunta si desea agregar marcadores de escena de DVD automáticamente.

- 1 Elija Ventana > Diseño DVD y, a continuación, el nombre de secuencia que desea grabar en DVD.
- 2 En el panel Diseño DVD, haga clic en Cambiar plantilla.
- 3 Seleccione Aplicar una plantilla para un DVD con menús.
- 4 En el menú Tema, seleccione un tema que contenga los diseños de menú que desea.
- 5 Desplácese por las plantillas hasta que localice aquélla que mejor se adapte al proyecto.
- 6 Seleccione la plantilla deseada y haga clic en Aceptar. Adobe Premiere Pro vincula los botones a los marcadores de DVD de la secuencia e inserta los nombres de marcador de DVD para el texto de botón.
- 7 Si la secuencia no contiene ningún marcador de DVD, aparecerá un cuadro de diálogo que le preguntará si desea agregar marcadores de escena automáticamente. (Consulte “Adición automática de marcadores de escena a una secuencia” en la página 386.)
- 8 Haga clic en la versión reducida del menú en la parte inferior del panel Diseño DVD para visualizarlo. Si es necesario, utilice la barra de desplazamiento para desplazarse al menú que desea ver o redimensione la ventana para una mejor visualización.

Una vez que haya elegido una plantilla en el panel Diseño DVD, puede personalizar el menú, previsualizar el DVD o grabar el DVD.

Véase también

“Personalización de los fondos de menú” en la página 390

“Edición de botones y texto de menús” en la página 389

Modificación de una plantilla de menú de DVD

Si no le satisface la elección de menú de DVD, puede cambiar fácilmente a una plantilla diferente. Mientras que se perderán los cambios efectuados en los títulos de menú, no ocurrirá lo mismo con los cambios efectuados en los botones que conectan a marcadores de DVD.

- 1 En el panel Diseño DVD, haga clic en Cambiar plantilla.
- 2 Elija un tema del menú Tema.
- 3 Seleccione la plantilla deseada y haga clic en Aceptar.

Visualización de botones que se superponen

Puede evitar que se superpongan los botones en un menú de DVD si el texto de los mismos es demasiado largo.

❖ Elija Mostrar botones de menú superpuestos del menú del panel Diseño DVD. Los botones que se superponen aparecen con el contorno en rojo.

Edición de botones y texto de menús

Después de seleccionar la plantilla de DVD, puede cambiar el texto de los menús o el aspecto de cualquiera de los botones del menú principal o los botones de escena. También puede eliminar cualquier botón. Debido a que los botones están vinculados directamente a los marcadores de DVD, al eliminar un botón se elimina el marcador que lo ha generado.

- 1 En la parte inferior del panel Diseño DVD, haga clic en la versión pequeña del menú que desee cambiar.
- 2 En el panel Diseño DVD, haga doble clic en el texto o botón que desea cambiar.
- 3 Para editar texto o botones no conectados a marcadores, haga doble clic en el título o botón de menú y edite el texto en el cuadro de diálogo Cambiar texto. Para utilizar varias líneas, pulse Intro para cada nueva línea. Haga clic en Aceptar.
- 4 Para editar botones conectados a marcadores de DVD, realice cualquiera de las acciones siguientes en el cuadro de diálogo Marcador de DVD y, a continuación, haga clic en Aceptar.
 - Para cambiar el nombre del marcador (y el botón del menú), escriba un nuevo nombre y haga clic en Aceptar. Para utilizar varias líneas, pulse Intro para cada nueva línea. Introduzca un nombre corto para que se adapte al menú y no tape otro botón.
 - Para seleccionar la imagen que desea que se muestre en la miniatura del botón del menú, arrastre el código de tiempo del desplazamiento de miniatura según convenga y haga clic en Aceptar. (Esta miniatura es sólo para la pantalla de menú, el vídeo asociado al botón comienza desde el lugar donde está ubicado el marcador.)
 - Para eliminar un botón, haga clic en Eliminar. Adobe Premiere Pro elimina el marcador del panel Línea de tiempo y elimina el botón del menú de DVD. Como alternativa, puede seleccionar el marcador de botón en el panel Línea de tiempo y pulsar la tecla Supr.

Véase también

“Especificación de ajustes de texto” en la página 390

Desplazamiento y redimensionamiento de los elementos de menú

- 1 En la parte inferior del panel Diseño DVD, haga clic en la versión pequeña del menú que desee cambiar. Se mostrará una versión más grande del menú en el panel.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para redimensionar un elemento de menú, selecciónelo en el panel Diseño DVD. Aparece un *cuadro delimitador* rectangular con ocho puntos de selección alrededor del elemento. Arrastre cualquier punto de selección del cuadro delimitador para redimensionar el elemento.
 - Para mover un elemento de menú, seleccione el elemento y arrástrelo.

Especificación de ajustes de texto

Puede cambiar las propiedades del texto de botones y títulos de menús, incluidos la fuente, el tamaño, el estilo y el color.

- 1 En la parte inferior del panel Diseño DVD, haga clic en la versión pequeña del menú que desee cambiar. Se mostrará una versión más grande del menú en el panel.
- 2 Haga clic para seleccionar el texto de un botón o título de menú.
- 3 Realice alguna de las acciones siguientes en el panel Controles de efectos:
 - Para cambiar la fuente, elija una del menú Fuente. (Puede que deba seleccionar el triángulo situado junto a Texto para ver las opciones de atributos de texto.)
 - Para definir un estilo de texto, elija una opción del menú Estilo de fuente o haga clic en los iconos Negrita, Cursiva o Subrayado. Puede hacer clic en más de un icono.
 - Para cambiar el tamaño del texto, elija una opción del menú Tamaño de texto.
 - Para cambiar el color de texto, haga clic en el botón Color de texto y elija un color del Selector de color.
- 4 Para aplicar los ajustes de texto a elementos de texto similares en todos los menús, haga clic en Aplicar a todos los botones de escena, Aplicar a todos los botones de texto o Aplicar a todos los botones de marcador. El botón disponible depende del tipo de elemento de texto que va a cambiar.

Animación de los botones

Puede agregar vídeo a los botones de menú principal y de escena si la plantilla contiene botones que muestren miniaturas.

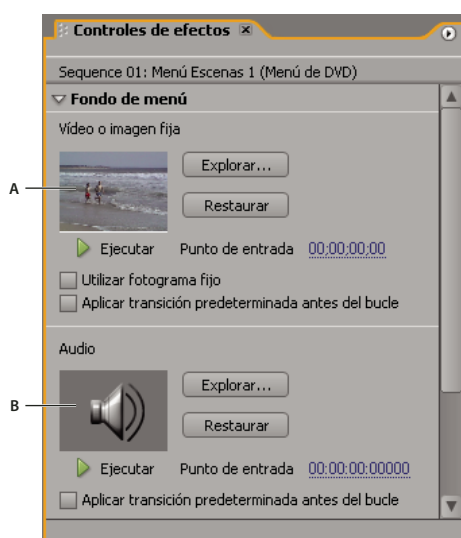
- 1 En la parte inferior del panel Diseño DVD, haga clic en la versión pequeña del menú que desee cambiar. Se mostrará una versión más grande del menú en el panel.
- 2 Seleccione un botón en el panel Diseño DVD.
- 3 En el panel Controles de efectos, seleccione Botón de menú de movimiento.
- 4 Defina el punto de entrada donde desea que el clip comience a reproducirse cuando se muestre el menú. Puede utilizar el botón Reproducir/Detener para ver el clip en la miniatura o editar el campo de código de tiempo del punto de entrada.
- 5 Para definir la duración del clip que se va a reproducir, haga clic en el fondo del menú y, a continuación, en el panel Controles de efectos bajo Botones del menú de movimiento, edite el campo de código de tiempo Duración.

Nota: La duración que defina para un botón de menú de movimiento se aplica a todos los botones de este tipo del DVD. La duración máxima son 30 segundos.

Personalización de los fondos de menú

Puede personalizar el fondo de menú con un clip de vídeo, un clip de vídeo con audio, un clip de audio o una imagen fija.

- 1 En la parte inferior del panel Diseño DVD, haga clic en la versión pequeña del menú que desee cambiar. Se mostrará una versión más grande del menú en el panel.
- 2 Arrastre el clip (vídeo o audio) o imagen fija del panel Proyecto a la zona de colocación en el panel Controles de efectos. Como alternativa, puede hacer clic en Examinar para ubicar un clip en la unidad de disco duro o seleccionar uno en el panel Línea de tiempo. Si el clip contiene vídeo y audio, puede arrastrarlo hasta cualquier zona de liberación.



Cambiar fondo del menú

A. Zona de colocación B. Zona de colocación de audio

Nota: Cuando se definen tanto video como audio y se reemplaza uno de los clips, el otro clip sigue definido.

3 Especifique los ajustes en el panel Controles de efectos:

Restablecer Define el fondo como el fondo de plantilla original.

Reproducir Reproduce el medio en la miniatura. El icono cambia del botón Reproducir ► al botón Pausa ■. Haga clic en el botón Pausa para detener la reproducción y definir el Punto de entrada (inicio) del fondo.

Punto de entrada Define el punto de entrada del clip de vídeo o audio. Arrastre el código de tiempo hasta el fotograma deseado.

Utilizar imagen fija Define el fotograma actual del clip de vídeo como imagen de fondo fija. Arrastre el código de tiempo para definir el fotograma.

Aplicar transición predeterminada antes del bucle Agrega la transición definida como predeterminada cada vez que el vídeo se inicia desde el comienzo. (Consulte “Transiciones predeterminadas” en la página 158.)

Duración Establece la duración de vídeo o audio de fondo a partir de los puntos de entrada. La duración máxima son 30 segundos.

Aplicar a todos los menús Aplica el fondo a todos los menús de DVD.

Duración (Botones del menú de movimiento) Establece la duración del vídeo reproducido en botones del menú de movimiento para el DV entero. Esta opción únicamente aparece cuando los botones de menú tienen también vídeo. (Consulte “Animación de los botones” en la página 390.)

Creación de un DVD de ejecución automática

Los DVD de ejecución automática no contienen menús. En su lugar, se reproduce automáticamente al insertar el disco en un reproductor de DVD. Aunque no dispone de menús, se pueden definir marcadores de DVD de manera que los botones Siguiente y Anterior del mando a distancia del reproductor de DVD salten a puntos específicos de la película. Un DVD de ejecución automática no distingue entre marcadores de menú principal y marcadores de escena, por lo que puede agregarlos para su uso por parte de los botones Siguiente y Anterior. Los DVD de ejecución automática ignoran los marcadores de detención.

1 Elija Ventana > Diseño DVD y, a continuación, el nombre de secuencia que desea grabar en un DVD.

2 En el panel Diseño DVD, haga clic en Cambiar plantilla.

3 Seleccione DVD de ejecución automática sin menús y haga clic en Aceptar.

4 Para previsualizar el DVD y probar los marcadores, haga clic en Previsualizar DVD en el panel Diseño DVD. Utilice los botones Reproducir, Escena anterior y Escena siguiente para simular el mando a distancia de un reproductor de DVD. (Consulte “Previsualización de un DVD con menú” en la página 392.)

5 Haga clic en Grabar DVD. (Consulte “Grabación de un disco DVD o almacenamiento en una carpeta de DVD o imagen ISO” en la página 393.)



Puede cambiar entre DVD de ejecución automática y DVD con menús haciendo clic en Cambiar plantilla en el panel Diseño DVD y seleccionando la opción apropiada.

Véase también

“Adición de un marcador de menú principal o marcador de escena” en la página 385

Previsualización y grabación de DVD

Previsualización de un DVD con menú

La previsualización de un DVD antes de grabarlo es una buena idea. La ventana Previsualizar DVD contiene controles que imitan a los de un mando a distancia de reproductor de DVD. Mediante estos controles, puede probar los botones de los menús y ver el vídeo al que están vinculados.



Controles de navegación de Previsualizar DVD

A. Escena anterior B. Escena siguiente C. Rebobinar D. Saltar un fotograma hacia atrás E. Reproducir/pausa F. Saltar un fotograma hacia delante G. Avance rápido H. Botones Flechas de navegación e Intro I. Volver al menú principal

1 En el panel Diseño DVD, haga clic en Previsualizar DVD. El menú principal del DVD aparece en el cuadro de diálogo Previsualizar DVD.

Nota: Si aparece una advertencia de superposición de los botones, consulte “Visualización de botones que se superponen” en la página 389.

2 Utilice los controles de navegación de Previsualizar para seleccionar cada botón y ver cada escena o vídeo.

Medio DVD compatible

Adobe Premiere Pro admite los siguientes tipos de discos de 4,7 GB de una sola capa:

- DVD+R
- DVD+RW
- DVD-R
- DVD-RW

Nota: Si dispone de una unidad de DVD grabable de doble capa, debe utilizar discos DVD+R o DVD+RW de una sola capa.

Elija el medio compatible con el programa de grabación de DVD y el reproductor de DVD en el que tiene pensado reproducir el DVD. Por desgracia, no todos los programas de grabación de DVD y los reproductores de DVD admiten todos los tipos de DVD. Por ejemplo, muchos de los reproductores de DVD para TV reconocen discos DVD+R, aunque no todos. DVD-R no es compatible con muchos reproductores.

Si el programa de grabación de DVD no es compatible con Adobe Premiere Pro, puede grabar el proyecto en una carpeta que le permite utilizar el software incluido con el programa de grabación para grabar el DVD final. (Consulte “Grabación de un disco DVD o almacenamiento en una carpeta de DVD o imagen ISO” en la página 393.)

Creación de DVD para regiones diferentes

Si tiene intención de compartir un DVD con alguien de otro país, es posible que tenga que grabarlo con un estándar de televisión diferente. En la mayoría de los países, los dispositivos de DV (desde videocámaras a televisores) se corresponden con uno de estos dos sistemas de televisión: NTSC o PAL. El estándar varía en función de la zona. La mayoría de los reproductores de DVD sólo pueden reproducir DVD que coincidan con su estándar de televisión. El estándar de televisión en Japón y América del Norte es NTSC, mientras que en la mayor parte de Europa y Oriente Medio, el estándar es PAL.

Adobe Premiere Pro puede crear DVD para NTSC y PAL. Aunque obtendrá mejores resultados si los ajustes de proyecto, el vídeo y el DVD que va a grabar comparten el mismo estándar de televisión, también puede convertir un proyecto cuando ya esté grabado el DVD. De este modo, puede crear DVD válidos para su zona y también para otras partes del mundo.

Grabación de un disco DVD o almacenamiento en una carpeta de DVD o imagen ISO

Si tras la previsualización de un DVD está satisfecho con el resultado, está preparado para grabar el proyecto en un disco DVD. Asegúrese de que el disco DVD que ha seleccionado es compatible tanto con el programa de grabación de DVD como con el reproductor de DVD en el que va a reproducir el DVD. También debe comprobar que tiene espacio suficiente en el disco duro para almacenar todos los archivos de DVD comprimidos, además de los archivos temporales que puedan crearse durante la exportación.

El formato de DVD-vídeo requiere compresión MPEG2. Dependiendo de la complejidad y la duración del proyecto y del equipo, la compresión de vídeo y audio para un DVD puede llevar varias horas. Si tiene intención de grabar varios DVD, puede ahorrar tiempo grabándolos en la misma sesión. De esta manera, se comprime el proyecto una sola vez.

Nota: Si el programa de grabación de DVD no es compatible, puede grabar el proyecto en una imagen ISO o carpeta. A continuación, mediante la utilidad de software incluida en el programa de grabación de DVD, puede grabar el DVD final.

- 1 En el panel Diseño DVD, haga clic en Grabar DVD.



También puede acceder al cuadro de diálogo Grabar DVD haciendo clic en el panel Línea de tiempo para activarlo y después, eligiendo Archivo > Exportar > Exportar a DVD.

- 2 En el cuadro de diálogo Grabar DVD, defina las opciones:

Grabar en disco Graba los menús y la secuencia en un disco DVD virgen.

Grabar en carpeta Codifica los archivos y los guarda en una carpeta especificada. Puede reproducir el contenido del DVD desde la unidad de disco duro de un equipo informático mediante software de reproductor de DVD.

Grabar en imagen ISO Codifica a una imagen ISO y guarda el archivo en la ubicación especificada.

Nombre del disco, Nombre de carpeta, Nombre de archivo Especifica un nombre para el disco DVD, la carpeta para archivos codificados o el nombre del archivo ISO. (El nombre de disco predeterminado son la fecha y la hora con el formato: AAAAMMDD_hhmmss, donde AAAA es el año, MM el mes, DD el día, hh la hora, mm los minutos y ss los segundos.)

Ubicación del programa de grabación Especifica la unidad de DVD que se va a utilizar cuando se encuentren disponibles varias unidades. Haga clic en Volver a explorar para actualizar la lista de unidades disponibles. Asegúrese de que ha insertado un DVD virgen compatible en la unidad. Si inserta un disco, haga clic en Volver a explorar para comprobar de nuevo los medios válidos en todos los programas de grabación de DVD conectados.

Nota: Adobe Premiere Pro detecta solamente unidades DVD que están conectadas y activadas en el momento en que se inició Adobe Premiere Pro. Si posteriormente conectó y activó una unidad de grabación de DVD, ésta no se reconocerá a menos que reinicie.

Ubicación de carpeta, Ubicación de archivo Especifica la ubicación de carpeta o archivo si se va a grabar en una carpeta o un archivo ISO. Haga clic en Examinar para desplazarse a una nueva ubicación.

Estado Muestra el estado de la unidad de DVD y si el disco dispone de espacio suficiente para grabar la secuencia. Es posible que necesite reducir el ajuste de calidad.

Copias Especifica el número de copias de un DVD que se va a grabar. Una vez que se finaliza cada disco, Adobe Premiere Pro le solicita que introduzca otro disco hasta que se hayan grabado todos los discos especificados.

Exportar rango Especifica el fragmento de la secuencia que se va a grabar, ya sea una secuencia completa o el fragmento definido por la barra de entorno de trabajo. Esta opción solamente está disponible para DVD de ejecución automática.

Reproducción en bucle Reproduce el vídeo en su totalidad y después, lo reproduce de nuevo. Esta opción solamente está disponible para DVD de ejecución automática.

3 En el cuadro de diálogo Exportar ajustes, elija una opción del menú Ajuste preestablecido (bajo Exportar ajustes). Estas opciones afectan al estándar de TV (NTSC o PAL) y a la calidad del DVD. Haga clic en Aceptar.

***Nota:** Las opciones de exportación predeterminadas se eligen en función de los ajustes del proyecto.*

4 En el cuadro de diálogo Grabar DVD, haga clic en Grabar para convertir el formato de DVD y grabar el DVD o guardarlo en una carpeta o imagen ISO. Si elige la opción Grabar disco y no hay conectado ningún programa de grabación de DVD, el botón Grabar no estará disponible.

***Nota:** La compresión de vídeo y audio para salida de DVD puede durar varias horas.*

Véase también

“Opciones de Vídeo de Adobe Media Encoder” en la página 370

“Opciones de Audio de Adobe Media Encoder” en la página 372

Capítulo 18: Métodos abreviados de teclado

Búsqueda y personalización de métodos abreviados de teclado

Acerca de los métodos abreviados de teclado

Adobe Premiere Pro proporciona un conjunto de métodos abreviados de teclado. Puesto que muchos comandos y botones tienen equivalentes en el teclado, puede editar un programa de vídeo con una utilización mínima del mouse. Asimismo, también puede crear o editar métodos abreviados de teclado utilizando el comando Personalización del teclado. En el cuadro de diálogo Personalización del teclado, el conjunto de métodos abreviados predeterminado se denomina Valores predeterminados de fábrica de Adobe Premiere Pro.

Para encontrar los métodos abreviados de teclado de una herramienta, un botón o un comando de menú, realice cualquiera de las acciones siguientes:

- Si se trata de una herramienta o un botón, coloque el puntero encima de ese elemento hasta que aparezca la información sobre herramientas correspondiente. Si está disponible, el método abreviado de teclado aparece en la información sobre herramienta tras la descripción de la misma.
- Si se trata de comandos de menú, busque el método abreviado de teclado a la derecha del comando.
- Para obtener los métodos abreviados de teclado que no aparecen en información sobre herramientas ni en menús, consulte las tablas de métodos abreviados de este capítulo o elija Edición > Personalización del teclado. Desde el cuadro de diálogo Personalización del teclado también podrá descubrir si algún usuario ha modificado (personalizado) métodos abreviados.

Personalización de los métodos abreviados de teclado

Además de utilizar el conjunto estándar de métodos abreviados de teclado, puede asignar sus propios métodos abreviados de teclado personalizados a casi cualquier comando de menú, botón o herramienta. Al personalizar métodos abreviados, podrá asignar métodos abreviados a comandos que en esos momentos no dispongan de uno, volver a asignar métodos abreviados de comandos que utilice con poca frecuencia a comandos que utilice a menudo o definir métodos abreviados que coincidan con otro software que utilice. Si están disponibles otros conjuntos, puede seleccionarlos desde el menú emergente Conjunto del cuadro de diálogo Personalización del teclado. Puede guardar distintos conjuntos de métodos abreviados de teclado, así como restaurar los ajustes predeterminados.

1 Elija Edición > Personalización del teclado.

2 (Opcional) Desde el menú emergente Conjunto del cuadro de diálogo Personalización del teclado, elija el conjunto de métodos abreviados del teclado que desee utilizar en Adobe Premiere Pro:

Valores predeterminados de fábrica de Adobe Premiere Pro Carga los métodos abreviados del teclado de Adobe Premiere Pro. Éste es el conjunto predeterminado.

Métodos abreviados de Avid Xpress DV 3.5 Carga los métodos abreviados de teclado que coinciden con los de Avid Xpress DV 3.5. Este conjunto es práctico para los usuarios que realizan transiciones de Avid a Adobe Premiere Pro.

Métodos abreviados de Final Cut Pro 4.0 Carga los métodos abreviados de teclado que coinciden con los de Final Cut Pro 4.0. Este conjunto es práctico para los usuarios que realizan transiciones de Final Cut Pro a Adobe Premiere Pro.

3 En el cuadro de diálogo Personalización del teclado, seleccione una opción del menú emergente:

Aplicación Muestra los comandos de la barra de menús, organizados por categoría.

Windows Muestra los comandos asociados a menús emergentes y paneles.

Herramientas Muestra una lista de los iconos de las herramientas.

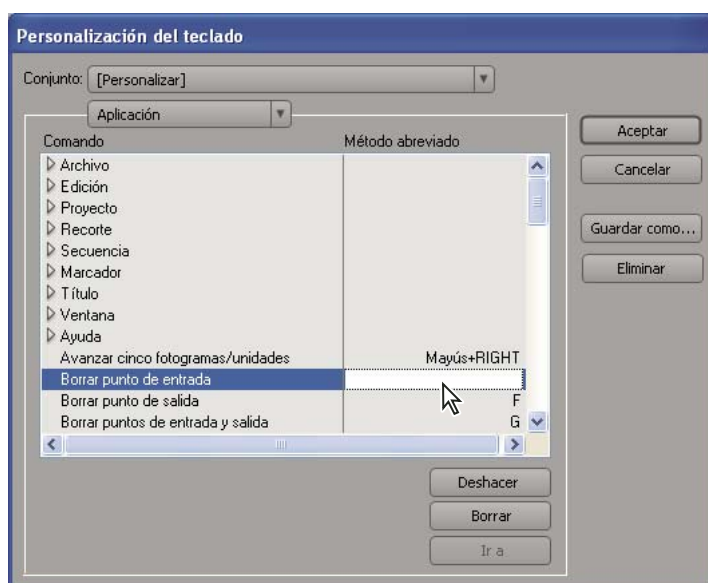
4 En la columna Comando, vea el comando para el que desea crear o modificar un método abreviado de teclado. Si es necesario, haga clic en el triángulo que aparece junto al nombre de una categoría para que se muestren los comandos que contiene.

5 Haga clic en el campo de método abreviado del elemento para seleccionarlo.

6 Escriba el método abreviado de teclado que desea utilizar para el elemento. Si el método abreviado ya se está utilizando, se le preguntará si desea reemplazar el método abreviado existente o si desea cancelar la acción.

7 Para borrar un método abreviado de teclado de modo que pueda introducir otro, haga clic en Deshacer. Haga clic en Rehacer para restaurar el método abreviado introducido anteriormente.

8 Repita el procedimiento para introducir tantos métodos abreviados de teclado como desee. Cuando haya terminado, haga clic en Guardar como, escriba un nombre para el conjunto de teclas y, a continuación, haga clic en Guardar.



Selección de un método abreviado

Nota: Algunos comandos están reservados para el sistema operativo y no se pueden reasignar a Adobe Premiere Pro. De igual manera, no se pueden asignar las teclas de más (+) ni menos (-) del teclado numérico, ya que son necesarias para introducir valores de código de tiempo relativos. No obstante, sí se pueden asignar las teclas más (+) y menos (-) del teclado normal.

Eliminación de métodos abreviados

1 Elija Edición > Personalización del teclado.

2 Realice una de las acciones siguientes:

- Para eliminar un método abreviado, seleccione el método abreviado que desee eliminar y haga clic en Borrar.
- Para eliminar un conjunto de métodos abreviados, seleccione el conjunto de teclas del menú emergente Conjunto y haga clic en Eliminar. Cuando el cuadro de diálogo de advertencia se lo indique, haga clic en Eliminar para confirmar su elección.

Cambio a otro conjunto de métodos abreviados de teclado

1 Elija Edición > Personalización del teclado.

2 Seleccione el conjunto de métodos abreviados que desea utilizar en el menú emergente Conjunto.

Métodos abreviados de teclado predeterminados

teclas para seleccionar herramientas

Resultado	Método abreviado
Herramienta Selección	V
Herramienta Seleccionar pista	S
Herramienta Editar rizo	B
Herramienta Editar desplazamiento	N
Herramienta Ampliar velocidad	X
Herramienta Cuchilla	C
Herramienta Desplazar	Y
Herramienta Deslizar	U
herramienta Pluma	P
Herramienta Mano	H
Herramienta de zoom	Z

Teclas para visualizar paneles

Resultado	Método abreviado
Espacio de trabajo del usuario 0	Mayús + F5
Espacio de trabajo del usuario 1	Mayús + F6
Espacio de trabajo del usuario 2	Mayús + F7
Espacio de trabajo del usuario 3	Mayús + F8

Teclas para el panel Captura

La mayoría de los métodos abreviados de teclado se encuentran en los comandos de menús y en la información sobre herramientas. En la siguiente tabla se muestran métodos abreviados adicionales.

Resultado	Método abreviado
Desplazarse por campos que se pueden editar	Tabulador
Cancelar captura	Esc
Expulsar	E
Avance rápido	F
Ir a punto de entrada	Q
Ir a punto de salida	W
Grabar	G
Rebobinar	R
Paso atrás	Flecha izquierda
Paso adelante	Flecha derecha
Detener	S

Teclas para el diseño DVD

La mayoría de los métodos abreviados de teclado se encuentran en los comandos de menús y en la información sobre herramientas. En la siguiente tabla se muestran métodos abreviados adicionales.

Resultado	Método abreviado
Reducir	-
Incrementar	=
Bajar	Flecha abajo
Mover a la izquierda	Flecha izquierda
Mover a la derecha	Flecha derecha
Subir	Flecha arriba

Teclas para el Monitor multicámara

La mayoría de los métodos abreviados de teclado se encuentran en los comandos de menús y en la información sobre herramientas. En la siguiente tabla se muestran métodos abreviados adicionales.

Resultado	Método abreviado
Ir al punto de edición siguiente	Av Pág
Ir al punto de edición anterior	Re Pág
Reproducir/Detener	Barra espaciadora
Activar/Desactivar grabación	0
Seleccionar cámara 1	1
Seleccionar cámara 2	2
Seleccionar cámara 3	3
Seleccionar cámara 4	4
Paso atrás	Flecha izquierda
Paso adelante	Flecha derecha

Teclas para el panel Proyecto

La mayoría de los métodos abreviados de teclado se encuentran en los comandos de menús y en la información sobre herramientas. En la siguiente tabla se muestran métodos abreviados adicionales.

Resultado	Método abreviado
Eliminar selección con opciones	Ctrl + Supr
Extender selección hacia abajo	Mayús + Flecha abajo
Extender selección hacia la izquierda	Mayús + Flecha arriba
Extender selección hacia la derecha	Mayús + Flecha a la derecha
Extender selección hacia arriba	Mayús + Flecha arriba
Bajar selección	Flecha abajo
Mover selección hasta el final	Fin
Mover selección hasta el inicio	Inicio
Mover selección a la izquierda	Flecha izquierda

Resultado	Método abreviado
Avanzar la selección una página	Av Pág
Retroceder la selección una página	Re Pág
Mover selección a la derecha	Flecha derecha
Subir selección	Flecha arriba
Tamaño siguiente de miniatura	Mayús+]
Tamaño anterior de miniatura	Mayús+ [
Conmutar vista	Mayús+ \

Teclas para el Monitor de origen

La mayoría de los métodos abreviados de teclado se encuentran en los comandos de menús y en la información sobre herramientas. En la siguiente tabla se muestran métodos abreviados adicionales.

Resultado	Método abreviado
Cerrar clip de origen	Ctrl + Retroceso
Cerrar todos los clips de origen	Ctrl + Mayús + Retroceso

Teclas para la Línea de tiempo

La mayoría de los métodos abreviados de teclado se encuentran en los comandos de menús y en la información sobre herramientas. En la siguiente tabla se muestran métodos abreviados adicionales.

Resultado	Método abreviado
Definir barra de área de trabajo para secuencia	Hacer doble clic en barra de área de trabajo
Definir punto de entrada de barra de área de trabajo	Alt + [
Definir punto de salida de barra de área de trabajo	Alt +]
Borrar puntos de entrada y salida	G
Borrar punto de entrada	D
Borrar selección	Retroceso
Borrar punto de salida	F
Editar punto de entrada y salida de audio y vídeo independientemente	Pulse Alt y arrastre el punto de entrada y salida
Ir a punto de entrada	Q
Ir a punto de salida	W
Ir al punto de edición siguiente	Av Pág
Ir al punto de edición anterior	Re Pág
Ir al final de secuencia/clip	Fin
Ir al inicio de secuencia/clip	Inicio
Hacer coincidir fotograma	T
Avanzar clip seleccionado número especificado de fotogramas	Escriba +, seguido del número de fotogramas y pulse Intro
Retroceder clip seleccionado número especificado de fotogramas	Escriba -, seguido del número de fotogramas y pulse Intro

Resultado	Método abreviado
Empujar selección de clip 5 fotogramas a la izquierda	Alt + Mayús + ,
Empujar selección de clip un fotograma a la izquierda	Alt + ,
Empujar selección de clip 5 fotogramas a la derecha	Alt + Mayús + .
Empujar selección de clip un fotograma a la derecha	Alt + .
Reproducir desde indicador de tiempo actual hasta punto de salida	Alt + Barra espaciadora
Reproducir de entrada a salida con predesplazamiento/postdesplazamiento	Ctrl + Alt + Barra espaciadora
Conmutar entre reproducir/detener	barra espaciadora
Reproducir hacia delante un fotograma cada vez	Mantenga pulsada la tecla K mientras pulsa la tecla L
Reproducir hacia atrás un fotograma cada vez	Mantenga pulsada la tecla K mientras pulsa la tecla J
Reproducir hacia delante lentamente (8 fps)	Mantenga pulsadas las teclas K y L
Reproducir hacia atrás lentamente (8 fps)	Mantenga pulsadas las teclas K y J
Mostrar secuencia anidada	Mayús + T
Eliminar ondulación	Alt + Retroceso
Definir punto de entrada	I
Definir siguiente marcador de línea de tiempo numerado disponible	Mayús + * (utilice el teclado numérico)
Definir punto de salida	O
Definir marcador sin numerar	* (utilice el teclado numérico)
Mostrar pantalla siguiente	Flecha abajo
Mostrar pantalla anterior	Flecha arriba
Trayecto izquierdo	J.
Trayecto derecho	L
Trayecto lento izquierda	Mayús + J
Trayecto lento derecha	Mayús + L
Detención de trayecto	K
Deslizar selección de clip 5 fotogramas a la izquierda	Alt + Mayús + Flecha a la izquierda
Deslizar selección de clip un fotograma a la izquierda	Alt + Flecha izquierda
Deslizar selección de clip 5 fotogramas a la derecha	Alt + Mayús + Flecha a la derecha
Deslizar selección de clip un fotograma a la derecha	Alt + Flecha a la derecha
Deslizar audio o vídeo independientemente	Pulse Alt y arrastre la parte de audio o vídeo del clip con la herramienta Selección
Desplazar selección de clip 5 fotogramas a la izquierda	Ctrl + Alt + Mayús + Flecha a la izquierda
Desplazar selección de clip un fotograma a la izquierda	Ctrl + Alt + Flecha a la izquierda
Desplazar selección de clip 5 fotogramas a la derecha	Ctrl + Alt + Mayús + Flecha a la derecha
Desplazar selección de clip un fotograma a la derecha	Ctrl + Alt + Flecha a la derecha
Paso atrás	Flecha izquierda
Retroceder 5 fotogramas/unidades	Mayús + Flecha arriba

Resultado	Método abreviado
Paso adelante	Flecha derecha
Avanzar 5 fotogramas/unidades	Mayús + Flecha a la derecha
Pista de audio de destino encima	Ctrl + Mayús + =
Pista de audio de destino debajo	Ctrl + Mayús + -
Pista de vídeo de destino encima	Ctrl + =
Pista de vídeo de destino debajo	Ctrl + -
Recortar	T
Zoom a secuencia	\

Teclas para el titulador

Resultado	Método abreviado
Herramienta Arco	A
Reducir espaciado manual 5 unidades	Alt + Mayús + Flecha a la izquierda
Reducir espaciado manual 1 unidad	Alt + Flecha izquierda
Reducir interlineado 5 unidades	Alt + Mayús + Flecha abajo
Reducir interlineado 1 unidad	Alt + Flecha abajo
Reducir tamaño de texto 5 puntos	Ctrl + Alt + Mayús + Flecha a la izquierda
Reducir tamaño de texto 1 punto	Ctrl + Alt + Flecha a la izquierda
Herramienta Elipse	E
Aumentar espaciado manual 5 unidades	Alt + Mayús + Flecha a la derecha
Aumentar espaciado manual 1 unidad	Alt + Flecha a la derecha
Aumentar interlineado 5 unidades	Alt + Mayús + Flecha arriba
Aumentar interlineado 1 unidad	Alt + Flecha arriba
Aumentar tamaño de texto 5 puntos	Ctrl + Alt + Mayús + Flecha a la derecha
Aumentar tamaño de texto 1 punto	Ctrl + Alt + Flecha a la derecha
Insertar símbolo de copyright	Ctrl + Alt + Mayús + C
Insertar símbolo registrado	Ctrl + Alt + Mayús + R
Herramienta línea	L
Empujar objeto seleccionado 5 píxeles abajo	Mayús + Flecha abajo
Empujar objeto seleccionado 1 píxel abajo	Flecha abajo
Empujar objeto seleccionado 5 píxeles a la izquierda	Mayús + Flecha arriba
Empujar objeto seleccionado 1 píxel a la izquierda	Flecha izquierda
Empujar objeto seleccionado 5 píxeles a la derecha	Mayús + Flecha a la derecha
Empujar objeto seleccionado 1 píxel a la derecha	Flecha derecha
Empujar objeto seleccionado 5 píxeles arriba	Mayús + Flecha arriba
Empujar objeto seleccionado 1 píxel arriba	Flecha arriba
Herramienta Pluma	P

Resultado	Método abreviado
Posicionar objetos en margen de título seguro inferior	Ctrl + Mayús + D
Posicionar objetos en margen de título seguro izquierdo	Ctrl + Mayús + F
Posicionar objetos en margen de título seguro superior	Ctrl + Mayús + O
Herramienta Rectángulo	R
Herramienta Giro	O
Herramienta Selección	V
Enviar fotograma a monitor externo	Ctrl + E
Herramienta Tipo	T
Herramienta de tipo vertical	C
Herramienta Cuña	W

Teclas para el panel Recorte

La mayoría de los métodos abreviados de teclado se encuentran en los comandos de menús y en la información sobre herramientas. En la siguiente tabla se muestran métodos abreviados adicionales.

Resultado	Método abreviado
Foco en lados de entrada y salida	Alt + 1
Foco en lado de entrada	Alt + 3
Foco en lado de salida	Alt + 2
Recortar hacia atrás mediante desplazamiento de recorte grande	Alt + Mayús + Flecha a la izquierda
Recortar hacia atrás un fotograma	Alt + Flecha izquierda
Recortar hacia delante mediante desplazamiento de recorte grande	Alt + Mayús + Flecha a la derecha
Recortar hacia delante un fotograma	Alt + Flecha a la derecha

Teclas de Adobe Bridge

Ésta no es una lista completa de métodos abreviados de teclado. En esta tabla se enumeran solamente los métodos abreviados que no se muestran en los comandos de menú o informaciones de herramienta.

Resultado	Método abreviado
Abrir Adobe Bridge desde otra aplicación de Creative Suite	Control + Alt + O, control + mayús + O
Cambiar a la ventana anterior de Bridge	Mayús + Control + ~
Cambia a la siguiente vista (como miniaturas, como secuencia, como detalles, o como versiones y alternativas)	Control + \
Cambiar a los espacios de trabajo definidos por el usuario	Control + F6 a Control + F12
Cambiar a la vista anterior	Mayús + Control + \
Mostrar todos los archivos	Alt + Control + A
Mostrar archivos con 1 o más estrellas	Alt + Control + 1
Mostrar archivos con 2 o más estrellas	Alt + Control + 2

Resultado	Método abreviado
Mostrar archivos con 3 o más estrellas	Alt + Control + 3
Mostrar archivos con 4 o más estrellas	Alt + Control + 4
Mostrar archivos con 5 estrellas	Alt + Control + 5
Mostrar archivos con la etiqueta 1 (rojo)	Alt + Control + 6
Mostrar archivos con la etiqueta 2 (amarillo)	Alt + Control + 7
Mostrar archivos con la etiqueta 3 (verde)	Alt + Control + 8
Mostrar archivos con la etiqueta 4 (azul)	Alt + Control + 9
Volver a la última aplicación que inició Bridge	Alt + Control + O
Subir una carpeta (en la vista de carpetas) o una fila	Flecha arriba
Bajar una carpeta (en la vista de carpetas) o una fila	Flecha abajo
Subir un nivel (en la vista de carpetas)	Control + flecha arriba
Desplazarse un elemento hacia la izquierda	Flecha izquierda
Desplazarse un elemento hacia la derecha	Flecha derecha
Desplazarse al primer elemento	Inicio
Desplazarse al último elemento	Fin
Añadir a la selección (no contiguo)	Control + clic
Actualizar paneles de árbol y miniaturas	F5
Añadir un elemento a la selección	Mayús + flecha derecha, flecha izquierda, flecha arriba o flecha abajo
Girar la imagen hacia la derecha	Control + mayús + U
Girar la imagen hacia la izquierda	Control + U
Iniciar Bridge en estado maximizado y ocultar paletas automáticamente	Pulsar Control y hacer clic en el icono Abrir Bridge de la barra de opciones
Abrir cuadro de diálogo Información de archivo	Control + Alt + mayús + I
Mostrar la Ayuda	F1

Índice

Numéricos

3D básico, efecto 307

A

Abrir con RAW de cámara,
comando 42

Abrir con, comando 42

Abrir y cerrar archivos en Bridge 37

Abrir, comando

en Bridge 42

acoplamiento de espacios de
trabajo 17

activación, software 1

actualizaciones, software 7

actualizar

software y temas de la Ayuda 2

Actualizar, comando 41

Administrador de proyectos

acerca de 377

editar en línea con 377

usar 377

Adobe After Effects

conversión de capas en Adobe
Premiere Pro 148

copia de capas a Adobe Premiere
Pro 148

Adobe Audition

editar audio en 192

usar archivos desde 81

Adobe Bridge

Consulte también ventana Bridge
acerca de 36

Adobe Dynamic Link

acerca de 150

administración del
rendimiento 151

y espacios de color 151

comando Agregar incremento y
guardar 151

comando Guardar como,
comportamiento 151

comando Importar composición
de After Effects 152

comando Nueva composición de
After Effects 152

comando Reemplazar recurso 154

comando Vincular medios 154

composiciones sin conexión 153

desvincular composiciones 153

editar composiciones
vinculadas 153

eliminar vínculos 152

guardar proyectos 151

suprimir clips vinculados en
Adobe Premiere Pro 153

vincular a composiciones 152

vínculo con composiciones 152

volver a vincular
composiciones 154

Adobe Encore DVD

definir los vínculos de los capítulos
para utilizar en 136

Adobe Expert Support 2

Adobe Help Center

acerca de 2

añadir información de contacto a 3

buscar temas de la Ayuda 4

cambiar la vista 5

imprimir temas de la Ayuda 4

mostrar Más recursos 3

navegar por la Ayuda 4

preferencias de 2

temas de la Ayuda en 3

ver documentos de soporte 3

Adobe Illustrator

importación de archivos de AI
como imágenes fijas 82

importación de archivos de AI
como secuencias 84

rasterización de archivos de AI 82

Adobe InDesign

metadatos en 46

Adobe Media Encoder

acerca de 358, 365

comando 371

formatos de archivo 369

opciones de Audio 372

opciones de filtros 369

opciones de Vídeo 370

Adobe Photoshop

crear nuevos archivos con 147

editar clips en 147

importación de archivos PSD 82

Adobe Premiere Pro

conversión de recursos en After
Effects 149

copia de recursos a After
Effects 148

nuevas características 7

visión general de flujo de trabajo 9

Adobe Press 6

Adobe Stock Photos

Consulte también cuentas Stock
Photo

acerca de 51

buscar con palabras clave 53

búsqueda de consejos 53

carro de la compra 55

comp 54

comprar 55

en Bridge 36

preferencias 58

ver detalles del pedido 56

volver a descargar fotos 58

Adobe Version Cue

en Bridge 36

agregar clips a secuencias 111

Agudos, efecto 334

AI. *Consulte* Adobe Illustrator

ajustar

a bordes 126

al indicador de tiempo actual 102

Ajustar a relleno. *Consulte* edición de
cuatro puntos 113

Ajuste Alfa, efecto 301

Ajuste anamórfico 2:1 31

Ajuste Área de título seguro 23

Ajuste Campos 22

ajuste de Área de acción segura 23

ajuste de Profundidad de bits
máxima 24

Ajuste de RGB Parade 94

Ajuste del Tiempo de
predesplazamiento 64

Ajuste Modo de edición 22

Ajuste Optimización de imágenes
fijas 24

Ajuste Previsualizaciones 24

Ajuste Reproducción 22

Ajuste Tamaño de fotograma 22

Ajuste Velocidad 23

Ajustes de ASIO, opción 176

ajustes de aumento

monitores de origen y de
programa 94

ajustes de captura

analógicos 69

audio 70

lista por lotes 74

ubicación de archivos de 74

ajustes de captura de audio 70

- Ajustes de codificación de audiencias 372
- ajustes de compilación
 - para exportación de AVI 359
 - para exportación de GIF 359
- ajustes de exportación
 - de audio 364
 - fotogramas clave y procesamiento 364
 - opciones de Audio 372
 - opciones de filtros 369
 - opciones de formato 369
 - opciones de Vídeo 370
- ajustes de exportación de audio 360, 365
- ajustes de fotogramas clave y procesamiento 364
- Ajustes de Procesamiento de vídeo 24
- Ajustes de reproducción de 24P 32
- ajustes del proyecto
 - acerca de 22, 23
 - Generales 22
 - modo de edición 22
 - personalizar 20, 21
- ajustes preestablecidos
 - bandejas de 247
 - crear y guardar 246
 - efectos 246
- ajustes preestablecidos de exportación
 - crear 368
 - eliminar 368
 - exportar 368
 - guardar 368
 - importar 368
- Ajustes preestablecidos disponibles 21
- tarjetas de captura 20
- alimentaciones de RSS 6
- alineación
 - clips 126
- alineal
 - objetos 208
 - objetos en títulos 208, 209
- ámbitos, presentación 267
- Añadir a Favoritos, comando 43
- anclaje mate 302, 348
- Anclaje mate de cuatro puntos, efecto 302
- Anclaje mate de dieciséis puntos, efecto 302
- Anclaje mate de ocho puntos, efecto 302
- animación
 - con fotogramas clave 223, 225
- animar
 - botones de DVD 390
 - clips 233
- aplicación de zoom
 - a medida que se arrastra 102
- Aplicar transición de audio, comando 180
- archivo de formato de imagen etiquetada (TIF, TIFF). *Consulte* formato TIFF
- archivos
 - abrir en Bridge 42
 - administración 42
 - buscar 45
 - cambiar el nombre de los lotes 46
 - cambiar nombre 25
 - clasificación 44
 - etiquetado 44
 - importar 80
 - navegar 42
 - no disponibles 25
 - omitir 25
 - seleccionar en Bridge 42
 - ubicar 25
- archivos de procesamiento. *Consulte* archivos de previsualización
- archivos de título 195
- archivos de vídeo, exportación a 358
- archivos de vista previa 129, 132
- archivos no disponibles 76
- archivos PDF
 - exportación de comentarios de notas de clip como 379
- archivos RAW de cámara
 - en Bridge 36
- archivos sin conexión 74, 76
- archivos temp 33
- área de contenido 36
- Aritmética compuesta, efecto 280
- Aritmética, efecto 277
- arrastre de títulos
 - acerca de 217
 - crear 217
 - opciones de temporización 218
- arrastre de títulos. *Consulte* arrastrar títulos.
- asignación de canales de audio 172
- asociación 97
- atrás, cuenta 139
- audio
 - ajustar el trazado de la señal 167
 - clips 168
 - comprimido 81
 - digitalizar 69, 71
 - direccionamiento de salida 184, 187
 - duración predeterminada 180
 - editar en Adobe Audition 192
 - equilibrar 181, 227
 - exportar 360
 - extraer 171
 - fundido cruzado 180
 - mezcla en menos canales 186
 - orden de procesamiento 167
 - panorámico 181
 - reducción de fotogramas clave en 228
 - selección para reproducción 169
- Audio comando Unidades 169
- audio comprimido 81
- audio de fundido cruzado 180
- audio envolvente
 - ajustes de panorámica y equilibrio 182
- audio estéreo
 - acerca de 165
 - panorámica y equilibrio 183
 - salida a clips mono 173
- Audition. *Consulte* Adobe Audition
- Aumentar clasificación, comando 44
- Aumentar tamaño de fuente, comando 48
- Aumentar, efecto 291
- Ayuda en pantalla 3
- B**
- bandejas
 - agregar y eliminar 88
 - crear 247
 - efectos 240, 241
 - Favoritos 241
 - personalizar 247
 - visualizar contenido 88
- bandejas personalizadas 247
- barra del área de trabajo
 - acerca de 101
 - ajustes 129
 - marcadores 130
 - movimiento 129
 - redimensionado 130
- barra del área de visualización
 - en el panel Línea de tiempo 101, 102
- barras de colores 139
- Barrido de degradación, efecto 326
- Barrido de degradado, transición 163
- Barrido lineal, efecto 326
- Barrido radial, efecto 327

Barridos venecianos, efecto 327
 base de tiempo
 ajustes 22
 cambiar 20
 base de tiempo de película 22
 bibliotecas de estilos 216
 Biselar alfa, efecto 308
 Blanco y negro, efecto 297
 bloqueo
 pistas 105
 bloques de audio. *Consulte*
 intercalación de audio
 bordes
 resaltado 318, 319
 Bordes biselados, efecto 308
 Bordes rugosos, efecto 320
 Bote de pintura, efecto 316
 botón Acercar 102
 botón Alejar 102
 Botón Capturar vídeo/Capturar
 audio 109, 111
 botón Conmutar Ajustar 126
 botón Definir entrada 106, 112
 botón Definir marcador, panel Línea
 de tiempo 134
 botón Definir salida 106, 112
 botón Edición anterior 119
 botón Insertar 113
 botón Ir a punto de entrada 107
 botón Ir al marcador anterior 134
 botón Ir al marcador siguiente 134
 Botón Márgenes seguros 93
 botón Recortar 119
 botón Superponer 113
 botones de menú de DVD
 eliminar 389
 miniatura 387
 vincular 383, 384
 botones del menú. *Consulte* botones
 del menú de DVD
 botones. *Consulte* botones del menú
 de DVD
 Bridge Center 36
 Bridge. *Véase* Adobe Bridge
 brillo
 agregar a los títulos 212
 ajustar con el efecto Núcleo de
 circunvolución 262
 ajuste 271
 cambiar en la interfaz de
 usuario 18
 brillo, agregar a los títulos 212
 bucle
 películas alternativas de
 QuickTime 373

buscar archivos y carpetas 45
 buscar archivos y carpetas, con
 Bridge 45
 buscar archivos, con Bridge 36
 Buscar bordes, efecto 319
 Buscar, comando 45
 búsqueda progresiva 122

C
 caché
 acerca de 40
 definir centralizado y
 distribuido 40
 Cálculos, efecto 278
 calibración y control de un
 dispositivo RS-422 o RS-232 64
 Cambiar al modo compacto,
 botón 37
 Cambiar al modo completo, botón 37
 Cambiar canales, efecto 334
 cambiar nombre
 archivos 46
 columnas del panel Proyecto 86
 Cambiar nombre de lote,
 comando 46
 Cambio de color, efecto 297
 campo dominante 123
 campos
 acerca de 122
 orden de 123
 campos de vídeo entrelazado, en
 archivos exportados 364
 campos impares. *Consulte*
 desentrelazar
 campos pares. *Consulte* vídeo
 entrelazado
 canal alfa
 opciones 337
 canales
 asignar canales de audio 172
 audio 5.1 envolvente 165
 audio exportado 365
 estéreo 165
 mono 165
 canales alfa
 acerca de 335, 336
 con mate y sin mate 335
 de otras aplicaciones de Adobe 337
 en clips 336
 premultiplicados y rectos 335
 visualizar 94
 canales alfa con mate 335
 canales de asignación de audio 172

canales de audio
 acerca de 165, 166
 asignar 172
 canales de entrada de audio 176
 canales premultiplicados 335
 canales rectos 335
 canales sin mate 335
 capas
 creación desde Adobe Premiere
 Pro 148
 capas salientes 265
 captura
 cinta entera 67
 con control de dispositivos 66
 preparar para 66
 problemas con 68
 sin control de dispositivos 66
 sugerencias 71
 captura manual 66
 captura por lotes
 acerca de 71
 ajustes 74
 clips 74
 con el Administrador de
 proyectos 377
 recapturar 80
 solución de problemas 75
 capturar
 acerca de 60
 requisitos del sistema para 65
 carpetas
 administración 43
 buscar 45
 importar 80, 81
 navegar 42
 CD de audio 81
 CD de vídeo. *Consulte* VCD
 CD-ROM
 capacidad 351
 exportación de VCD a 352
 exportar a 351
 Cerrar ventana, comando 37
 certificación 6
 certificación de producto 6
 canales
 Consulte también canales alfa
 cinta de vídeo
 control de dispositivos 356
 grabar en 355, 357
 cinta. *Consulte* cinta de vídeo
 cintas de audio 71
 Círculo, efecto 312
 clasificar archivos, en Bridge 44

- Clave de cromacidad, efecto 301
- Clave de diferencia RGB 342
- Clave de diferencia RGB, efecto 303
- Clave de imagen mate 344
- Clave de imagen mate, efecto 303
- Clave de luminancia 343
- Clave de mate de diferencia 345
- Clave de mate de diferencia, efecto 302
- Clave de multiplicación 344
- Clave de multiplicación, efecto 303
- Clave de pantalla 344
- Clave de pantalla azul 342
- Clave de pantalla azul, efecto 301
- Clave de pantalla verde 342
- Clave de pantalla verde, efecto 302
- Clave de pantalla, efecto 304
- Clave de pista mate 346
- Clave de pista mate, efecto 304
- Clave no roja 343
- Clave no roja, efecto 303
- claves
 - aplicar 344
 - claves de mate 344
 - color 341
 - croma 341
 - diferencia RGB 342
 - imagen mate 344
 - luminancia 343
 - mate de diferencia 345
 - multiplicación 344
 - no roja 343
 - pantalla 344
 - pantalla azul 342
 - pantalla verde 342
 - pista mate 346
- clips
 - agregar simultáneamente con pistas 111
 - agrupar 126
 - animar 233, 235
 - apertura en monitor de origen 91
 - arrastre al panel Línea de tiempo 111
 - arrastre en el Monitor de programa 111
 - controladores 155
 - copiado y pegado 125
 - deshabilitación 125
 - desplazar en el panel Línea de tiempo 128
 - desvinculación 137, 138
 - dividir 127
 - división 127
 - edición en aplicación original 147
 - eliminación de color de 261
 - eliminación de espacio entre 128
 - enmascarar 348
 - fusionar 343
 - habilitar y deshabilitar 125
 - importar 80
 - mover 128
 - organizar en el proyecto 87
 - origen de 124
 - reorganizar 128
 - reproducción hacia atrás 121
 - selección 124
 - transparente 140
 - vinculación de vídeo y de audio 137
 - volver a vincular 137
- clips de audio, visualizar 170
- clips de origen 100
- clips duplicados 100
- clips transparentes 140
- clips vinculados
 - acerca de 137
 - anular 137
 - definición de puntos de entrada y de salida 138
 - desvinculación 137
 - edición de vídeo y de audio individualmente 138
 - resincronización 138
- clps
 - eliminación de todos en una pista 127
- códecs
 - acerca de 354
 - exportar 363
- codificación CBR 370
- codificación de velocidad de bits 370
- codificación VBR 370
- codificadores 354
- código de tiempo
 - acerca de 77
 - ajustes de desplazamiento 64
 - definir manualmente 79
 - formatos de visualización 22
 - introducir 79, 102
 - utilizar en el control de recorte 120
 - visualizar el desplazamiento al arrastrar 103
- código de tiempo de 24P 32
- Código de tiempo, efecto 328
- Coincidencia de color, efecto 259, 299
- coincidencia de fotogramas
 - desde secuencia anidada 141
 - en la línea de tiempo y el monitor de origen 96
- colecciones
 - en Bridge 45
- Colocar, comando
 - en Bridge 42
- colores
 - aislar 299
 - ajustar 271, 299, 301
 - coincidir 299
 - eliminar 272, 297
 - profundidad de bits 363
 - reemplazar 299
- Colores de emisión, efecto 327
- comando Agregar pistas 105
- Comando Agrupar 126
- Comando Aplicar transición de vídeo 158
- comando Automatizar a secuencia 113
- Comando Congelar fotograma 122
- Comando Corte en indicador de tiempo actual 127
- comando Definir marcador de secuencia 134
- Comando Desagrupar 126
- comando Desvincular (audio y vídeo) 138
- comando Desvincular audio y vídeo 138
- Comando Desvincular medios 77
- Comando Editar original 147
- comando Eliminar rizo 127, 128
- Comando Exportar a DVD 371
- Comando Ganancia de audio 178
- Comando Girar 180° 44
- comando Girar 90° en el sentido contrario al de las agujas del reloj 44
- Comando Girar 90° en el sentido de las agujas del reloj 44
- comando Guardar 25, 31
- Comando Habilitar 125
- comando Importar 60
- comando Interpretar material de archivo 91, 337
- comando Mostrar en proyecto 124
- Comando Nueva carpeta 43
- comando Nuevo monitor de referencia 97
- comando Nuevo proyecto 20
- Comando Obtener propiedades para 355
- comando Pegar atributos 126

- comando Pegar inserción 125
- Comando Personalización del teclado 395
- comando Procesar previsualización 130
- comando Punto cero de secuencia 103
- Comando Salida a clips mono 173
- comando Velocidad 120, 121
- comando Vincular (audio y vídeo) 138
- comando Vincular medios 76
- Comando Volver 34
- paneles
 - Consulte también los nombres de panel individuales*
- comentarios
 - exportar como notas de clip 379
- Como detalles, comando 40
- Como Filmstrip, comando 40
- Como versiones y alternativas, comando 40
- composición
 - acerca de 335, 337
- Composición sólida, efecto 281
- composiciones
 - sin conexión, con Adobe Dynamic Link 153
- composiciones sin conexión 153
- compresión
 - acerca de
- Compresor multibanda, efecto 332
- compresor/decompresor. *Consulte* códecs
- congelar fotograma 122
- Congelar fotograma, conversión en After Effects 150
- consejos y trucos 5, 6
- contornos
 - acerca de 213
 - agregar a títulos 213
 - cambiar el orden de 214
 - eliminar 214
- contracción
 - pistas 103
- Contraste automático 251
- contraste, ajuste 271
- control de dispositivo
 - ajustes del proyecto 63
- control de dispositivos
 - acerca de 63
 - capturar con 63
 - capturar sin 66
- Control de recorte
 - usar 119
- control de recorte
 - definición de un desplazamiento grande de fotogramas 119
 - editar rizo 119
 - función de bucle en una edición 119
 - previsualizar una edición 119
- control del dispositivo
 - a través del panel Captura 65
 - ajustes del dispositivo 64
 - grabar cintas de vídeo con 356
 - plugins 64
- control Panasonic de 5 patillas 63
- controlador RS-232 63
- controlador RS-422 63
- controladores, para clips 155
- Control-M 63
- Convertidor Cineon, efecto 279
- Coordenadas polares, efecto 293
- copia
 - capas y recursos entre After Effects y Adobe Premiere Pro 148
- copiado y pegado
 - atributos de clip 126
 - clips 125
 - valores 229
- copiar y pegar
 - efectos 242
- Copiar, comando 42, 125, 229
- corrección de color
 - acerca de 247
 - aplicar efectos de 249
 - definir rangos tonales 257
 - eliminar color 261
 - espacio de trabajo 248
 - especificar gama de colores 258
 - igualar color 259
 - mediante curvas 254
 - uso de Monitor de referencia 97
- corrección de color secundario
 - controles 286
 - especificar gama de colores 258
- Corrección de gamma, efecto 300
- correcciones 35
- Corrector de color rápido, efecto
 - acerca de 282
 - con niveles 255
 - correcciones de luminancia rápidas 251
 - eliminar proyecciones de color 250
- Corrector de color RGB, efecto
 - acerca de 285
 - definir rangos tonales 257
- Corrector de color tridireccional, efecto
 - acerca de 287
 - con niveles 255
 - correcciones de luminancia rápidas 251
 - definir rangos tonales 257
 - eliminar proyecciones de color 250
- Corrector de luminancia, efecto 283
- Correspondencia automática de hora 191
- Cortar, comando 42
- Cortar, efecto 325
- Creación de DVD 136
- creación de franjas en cintas 78
- creación de originales, audio 168
- Crear caché para subcarpetas, comando 40
- Crear paleta a partir de la película, opción 363
- crominancia
 - acerca de 265
 - límites de NTSC 265
- Cuadrícula, efecto 314
- cuadro de diálogo Abrir 24
- Cuadro de diálogo Exportar ajustes 365
- Cuadro de iluminación, comando 38
- cuadro de texto, cambiar tamaño 198, 202
- cuenta atrás 139
- cuenta gotas, para definición de niveles de entrada 256
- Cuentas de Stock Photos
 - firmar 57
 - información sobre cambios 57
- cuentas de Stock Photos
 - cambiar información 57, 58
 - crear 57
 - ventajas 56
- Curva de luminancia, efecto
 - acerca de 284
 - aplicar 254
- Curvar, efecto 290
- curvas
 - dibujar con la herramienta Pluma 204
 - líneas de dirección en 204
 - para corrección de luminancia y color 254
- Curvas RGB, efecto
 - acerca de 286
 - aplicar 254

D

D1/DV NTSC

proporción de aspecto de píxeles 30

D1/DV PAL

proporción de aspecto de píxeles 31

datos de cámara, añadir a archivos 48

datos de marcadores para DVD, exportar 359

Datos del Sistema de posicionamiento global (GPS) 47

DeEsser, efecto 329

Definir mate, efecto 281

Deformación con ondas, efecto 295

Deformación de tono, efecto 333

degradados

crear con el efecto Pendiente 317

DeHummer, efecto 330

DeNoiser, efecto 330

Depurar caché central, comando 40
descargar

actualizaciones, plugins y versiones de prueba 7

Descubrir en Bridge, comando 42

Descubrir en Explorer, comando 42

Descubrir en Finder, comando 42

Deseleccionar todo, comando 42

Desenfocado de cámara, efecto 274

Desenfocado del canal, efecto 274

Desenfocado direccional, efecto 275

Desenfocado gaussiano, efecto 275

Desenfocado radial, efecto 275

Desenfocado rápido, efecto 275

desenmarañar. *Consulte*
desentrelazado

desentrelazado de fotogramas congelados 122

desentrelazar

archivos antes de exportar 375
vídeo exportado 364

deshacer

acerca de 34

cancelar en el control de recorte 119

Deshacer, comando 34

desinstalar software 1

Desplazamiento de color, efecto 299

desplazamiento de títulos

acerca de 217

crear 217

opciones de temporización 218

desplazamiento de títulos. *Consulte*
desplazar títulos

Desplazamiento turbulento, efecto 294

Desplazamiento, efecto 292, 325

desplazamiento. *Consulte* desplazar títulos.

desplazar

panel Línea de tiempo 130

Destello de lente, efecto 315

desvanecer

video 338

desvincular

audio y vídeo 138

clips 137

detección automática de escenas 67

Detección de escena 67

dibujar

curvas con la herramienta Pluma 204

formas en títulos 203

segmentos rectos con la herramienta Pluma 204

digitalización

con tarjetas de captura de vídeo 69

digitalizar

audio 69, 71

video 60, 68

Dinámica, efecto 330

dirección, líneas 204

disco de progreso 120

discos

para DVDs 392

discos de doble capa 392

discos de memoria virtual

acerca de 33

especificar 33

maximizar rendimiento 34

preferencias 70

Discos de memoria virtual/Control de dispositivos, comando 356

Disminuir clasificación, comando 44

Disminuir tamaño de fuente, comando 48

dispositivos de calibración 64

distancia a línea de base 201

Distorsión de lente, efecto 291

distribuir objetos 208

división de clips 127

Doble de página, efecto 296

documentación de SDK 6

documentos de soporte, en Adobe Help Center 3

dominio de campos

en archivos exportados 364

Duplicar, comando 42

Duplicar, efecto 320

duración

acerca de 120

transición 161, 162

transiciones predeterminadas 159

visualizar en monitores de origen y de programa 92

duración del clip 103, 120

DVCPRO

HD 353

proporción de aspecto de píxeles 31

DVD

animar botones 390

botones que se superponen 389

cambiar plantillas 389

con menús 387

creación de ejecución automática 391

crear 382

elegir plantillas 388

grabación 393

imagen ISO 390

personalizar fondo 390

plantillas de menú para 387

preparar contenido para 383

previsualizar 392

tipos de 382

DVD con menús

acerca de 382

previsualizar 392

DVD de ejecución automática

acerca de 382

crear 391

DVD, marcadores

marcadores de escena 385

DVDs

cambio de propiedades de texto 390

Dynamic Link. *Consulte* Adobe
Dynamic Link

E

Eco, efecto 323

Ecualización paramétrica, efecto 333

Ecualizar, efecto 300

edición

clips en aplicación original 147

clips vinculados 137

de cuatro puntos 113

de tres puntos 113

división de clips 127

edición de deslizamiento 117, 118

edición de desplazamiento 115, 116, 117, 118, 120

- edición de división 138
- edición de rizo 115, 116, 119
- edición de superposición 108
- eliminación de espacio entre clips 128
- en el control de recorte 114
- en línea 79
- recorte 114
- sin conexión 80
- utilización del comando
 - Automatizar a secuencia 113
- edición de corte J 115, 138
- edición de corte L 115, 138
- edición de cuatro puntos
 - acerca de 112
 - opciones de ajustar clip 113
- edición de deslizamiento 117, 118
- edición de desplazamiento 115, 116, 117, 120
- edición de división 115, 138
- edición de rizo 115, 116, 119
- edición de superposición 108
- edición de tres puntos 112
- edición en línea 79, 377
- edición multicámara
 - en panel Línea de tiempo 146
 - insertar y superponer clips 147
- edición sin conexión 80
- editar
 - cancelar en el control de recorte 119
 - edición de corte L 115
 - extraer fotogramas 127
 - previsualizar en el control de recorte 119
 - reorganizar edición 128
- editar en línea 79
- editar lista 117, 118
- editar multicámara
 - acerca de 143
 - grabar 145
 - montar clips 144
 - reproducir clips 146
 - sincronizar clips 145
 - volver a grabar 146
- EDL. *Consulte* listas de decisiones de edición
- efecto Brillo y contraste 271
- Efecto Clave de croma 341
- efecto Color automático 270
- Efecto Componer desenfoque 274
- efecto Contraste automático 270
- Efecto Corrector de luminancia 257
- efecto Degradado de 4 colores, efecto Degradado de cuatro colores 309
- efecto Efectos de luz
 - acerca de 272
 - ajustar la posición, escala y rotación 234
- Efecto Equilibrio de color 271
- Efecto Extraer 272
- Efecto Gafas 3D
 - efectos fantasma 277
 - lentes roja, azul y verde 277
- Efecto Incrustación por croma 341
- efecto Mapa arbitrario de Photoshop
 - conversión de archivos AVC 300
- Efecto Mezclador de canales 261, 271
- efecto Mezclador estéreo
 - conversión en Adobe Premiere Pro 148
- efecto Movimiento 233
- efecto Niveles 272
- Efecto Niveles automáticos 270
- Efecto Núcleo de circunvolución
 - acerca de 271
- Efecto Patrón de celdas 310
- efecto Posterización 272
- Efecto Retardo de referencia sonora múltiple 333
- Efecto Tablero de ajedrez 312
- Efecto Volumen 178
- efectos
 - Véase también* el nombre del efecto individual
 - acelerar y desacelerar 232
 - ajustar y restablecer 244
 - ajustes preestablecidos 246
 - aplicar 241
 - audio 183
 - basados en pista frente a basados en clip 239
 - copiar y pegar 242
 - eliminar 241
 - en Mezclador de audio 169
 - habilitar 245
 - mostrar en el panel Línea de tiempo 221
 - plugins 239
 - ver en el panel Controles de efectos 244
- Efectos de iluminación, efecto aplicación de texturas 265
- Efectos estándar 239
- efectos fijos 238
- Efectos Relleno hacia la izquierda y Relleno hacia la derecha 332
- ejemplos de clips 100
- el control de recorte
 - editar desplazamiento 120
- elementos de menú
 - editar en plantillas 389
- Eliminación de parpadeo, opción 124
- eliminación de rizo 128
- Eliminar archivos de procesamiento, comando 132
- Eliminar de favoritos, comando 43
- Eliminar espacio de trabajo, comando 38
- eliminar software 1
- Eclipse, efecto 313
- encabezado de película 373
- Enclavar, opción de automatización 190
- Encore DVD. *Consulte* Adobe Encore DVD
- Enfocar bordes, efecto 275
- Enfocar, efecto 275
- Enfoque de metadatos, comando 38
- Enfoque de tira de diapositivas, comando 38
- Enfoque gaussiano, efecto 275
- Ensombrecer/Resaltar, efecto 272
- Enviar a la papelera de reciclaje, comando 42
- envíos
 - acerca de 184
 - listas de envíos 169, 185
- EQ, efecto 332
- Equilibrio (audio), efecto 329
- equilibrio de audio 181, 227
- Equilibrio de color (HLS), efecto 298
- Equilibrio de color (RGB), efecto 299
- equilibrio tonal, control 279
- errores, corrección 35
- errores, corrección y deshacer 34
- errores, corregir 34
- escala de grises
 - crear a partir de clips en color 272, 298, 299
- escalar
 - archivos EPS 80
 - títulos 209
- Esferizar, efecto 293
- espaciado manual 201
- espacios de trabajo
 - acerca de 9, 14
 - acoplamiento y agrupación 17
 - administración 19
 - audio 167
 - cerrar paneles y ventanas 17
 - edición de vídeo 99

- eliminar 19
- en Bridge 38
- varios monitores 18
- zonas de colocación 16
- estándares de TV
 - acerca de 393
- estilos
 - acerca de 215
 - aplicar a los títulos 216
 - cambiar muestras 216
 - cambiar nombre 216
 - crear para títulos 210, 215
 - definir predeterminados 216
 - eliminar 216
 - usar 210
- estrellas, clasificar archivos con 44
- Etiqueta, en Bridge, comando 44
- etiquetas
 - utilizar 88
- EXIF 47
- Explorar, comando 37
- cuadro de diálogo Ajustes de exportación
 - Consulte también* Adobe Media Encoder
- exportación
 - a vídeo de alta definición 352
 - formatos de archivo para 361
- exportación de DVD
 - ajustes de audiencias 372
 - ajustes de Audio 372
- exportar
 - a archivos de vídeo 358
 - a CD-ROM 351
 - a cinta de vídeo 355
 - a cintas de vídeo con control de dispositivos 356
 - a cintas de vídeo sin control de dispositivos 357
 - a película 351
 - a vídeo de transmisión 353
 - acerca de 350
 - ajustes 361, 363, 364
 - ajustes de vídeo 363
 - ajustes generales 362
 - al formato AAF 376
 - archivos de películas 358, 360
 - audio 360, 361, 364, 365
 - datos de marcadores en archivos AVI 359
 - formato CD de vídeo 352
 - formato de archivo GIF 359
 - fotogramas clave para 354
 - imágenes fijas 360
 - listas de decisiones de edición (EDL) 375
 - métodos 358
 - notas de clip 379
 - para el Web 352
 - tipos de medios 350
 - usar ajustes preestablecidos 367
 - uso de Adobe Media Encoder 365, 367
- Exportar a cinta, comando 357
- exportar ajustes
 - de vídeo 363
 - generales 362
- Exportar audio, comando 360, 361
- Exportar caché, comando 40
- Exportar película, comando 358
- Expulsar, comando 42
- Extensible Metadata Platform (XMP) 46
- extraer
 - audio desde un clip 171
- F**
- Fantasma, efecto 275
- Filtro de audio Volumen del canal, conversión en After Effects 149
- Filtro de audio Volumen, conversión en After Effects 149
- Filtro recortar, conversión en After Effects 149
- flujo de trabajo
 - editar 99
 - visión general 9
- formas de curva, definir opciones para 206
- formas de onda
 - visualizar 170
- formas de onda de audio 170
- formato AAF
 - acerca de 376
 - exportación a 376
- Formato AIFF
 - exportar 361
- formato AVI
 - exportación de datos de marcador en 359
- formato CMX3600
 - exportar 375
- formato de archivo BMP
 - exportar 361
- formato de archivo Windows Audio Waveform. *Consulte* formato WAV.
 - Formato de autoría avanzado. *Consulte* AAF.
- Formato de documento portátil. *Consulte* archivos PDF
- formato de GIF animado
 - exportación 359, 361
- Formato de visualización 23, 24
- Formato de Windows Media
 - exportar 361
- formato de Windows Media
 - especificar códecs 372
- formato de Windows Media Audio (WMA)
 - descompresión 81
- formato Dolby Digital (AC3)
 - exportar 361
- formato FAT32
 - acerca de 34
 - exportar a 61
- formato GIF
 - Consulte también* formato GIF animado
 - importación 81
 - secuencias 361
- formato mp3
 - acerca de 81
- formato NTFS
 - acerca de 34
 - exportar a 61
- Formato PICT
 - exportar 361
- formato QuickTime (MOV)
 - exportación 361, 363
 - películas aplanadas 361
- Formato RealMedia
 - exportar 361
- Formato Targa
 - exportar 361
- formato TIFF
 - importación como imagen fija 81
 - importación como secuencia 84
- formato VCD
 - acerca de 352
 - exportación a 352
- formato WAV
 - exportación a 361
- formato Windows Bitmap (BMP)
 - exportación 361
- formatos Avid
 - exportación de AAF para su uso con 376
- formatos compatibles
 - audio 62
 - imágenes fijas 62
 - vídeo 62

- formatos de archivo
 - acerca de 80
 - compatibles 61
 - opciones de Adobe Media Encoder 369
 - para exportación 361
- formatos MPEG
 - acerca de 371
 - ajustes preestablecidos 371
 - opciones de los ajustes preestablecidos del multiplexador 371
- foros de usuario 6
- foros, en línea 6
- fotigramas
 - coincidir 96
- Fotograma hacia adelante 96
- Fotograma, comando 360
- fotogramas
 - coincidencia 141
 - congelación 122
 - eliminados, identificar clips con 89
 - en vídeo entrelazado 122
 - extraer 127
 - fusionar 121
 - mover entre 96
 - número inicial 23
- fotogramas clave
 - acerca de 219
 - activar 223
 - agregar 225
 - ajustar 220
 - audio 219
 - cambiar los métodos de interpolación 230
 - copiar y pegar en el panel Controles de efectos 228
 - copiar y pegar en el panel Línea de tiempo 229
 - desplazarse por 224
 - eliminar 226
 - especificar valores para 227
 - evaluar velocidad de datos para la compresión 89
 - mostrar propiedades de 221
 - reducir durante la automatización 228
 - seleccionar 224
 - ver en el panel Controles de efectos 220
 - ver en el panel Línea de tiempo 221
- fotogramas clave de compresión 89, 354, 364
- fotogramas clave de curva
 - ajustar controles 230
 - crear 232
- fotogramas clave de resumen 220
- fotogramas clave JKL 96
- fotogramas de diferencia 89
- fotogramas de entrada y de salida, visualización simultánea 107
- fotogramas de póster 87, 90
- fotogramas de póster de clips 90
- fotogramas eliminados 65, 89, 357
- Fotogramas M 370
- Fotogramas N 371
- fotogramas, desplazamiento entre 96
- proporción de aspecto de fotogramas
 - Consulte también* proporción de aspecto de píxeles, tamaño de fotograma
- tamaño de fotograma
 - Consulte también* proporción de aspecto de fotogramas
- frecuencia de muestreo
 - audio 70, 364
- frecuencia de muestreo de audio 70
- fuentes
 - cambiar en títulos 200, 201
 - especificar en el panel Propiedades del título 201
 - subrayado 201
 - usar versalitas 201
- función de bucle
 - en el control de recorte 119
- Fusionar, efecto 278
- G**
- Gafas 3D, efecto
 - acerca de 276
- Ganancia constante, transición de audio 180
- ganancia de audio 178
- Generar marcadores de DVD automáticamente, comando 386
- giradiscos 71
- girar
 - imágenes 44
 - objetos 209
 - objetos en títulos 210
- giro
 - ajustar en el panel Controles de efectos 234
 - ajustar en el panel Línea de tiempo 227
- GPU, efectos 240
- grabación de audio
 - preparación de canal de entrada 176
 - silenciar 177
- grabación de DVD 393
- grabación de secuencias multicámara 145
- gráficos
 - ajustar en el panel Controles de efectos 226
 - ajustar en el panel Línea de tiempo 227
 - ver en el panel Controles de efectos 220
- gráficos Valor y Velocidad, ajuste 226
- Graves, efecto 329
- Grupo de imágenes *Consulte* GOP
- Guardado automático 26
- guardado automático 26
- Guardar espacio de trabajo, comando 38
- guías de script
 - Adobe Bridge 46
- guión
 - guía 7
- H**
- H.264 353
- halos
 - crear 322
 - quitar 304
- HD
 - proporción de aspecto de píxeles 31
- HDV 353
 - proporción de aspecto de píxeles 31
- Herramienta Ampliar velocidad 121
- Herramienta Cuchilla 127
- Herramienta de zoom 102
- Herramienta Deslizar 118
- Herramienta Desplazar 118
- Herramienta Editar desplazamiento 116, 138
- herramienta Pluma
 - dibujar curvas 204
 - dibujar curvas con 204
 - dibujar líneas rectas con 204
 - selección de fotogramas clave 224
- Herramienta Selección 16
- Herramienta Seleccionar pista 125, 127
- herramientas de texto 198
- Herramientas, en Bridge, comando 46

I

icono Bloquear 105
 Icono de punto de salida 119
 Icono Definir entrada 119
 Icono Definir salida 119
 icono Insertar 111
 icono Punto de entrada en el control de recorte 119
 icono Recortar punto de entrada 114
 icono Recortar punto de salida, puntos de entrada y de salida 114
 Icono Redimensionar 104
 icono Superponer 111
 idioma
 asignar en Bridge 40
 IEEE 1394 65
 Illustrator. *Consulte* Adobe Illustrator
 imágenes de escala de grises
 ajustar valores 297
 crear a partir de clips en color 297
 imágenes fijas
 Adobe Illustrator 82
 ajustar la proporción de aspecto de píxeles 82
 cambiar duración 81, 82
 cambiar duración predeterminada 81
 exportar 360
 importar 81, 82
 optimizar para el panel Línea de tiempo 24
 optimizar para exportar 364
 proporción de aspecto de píxeles 360
 secuencia numerada 84
 imágenes fijas numeradas. *Consulte* imágenes fijas
 importación
 acerca de 80
 Importar
 comentarios de notas de clip 381
 imprimir
 temas de la Ayuda 4
 inclinación 201
 incrustación
 acerca de 336
 incrustación de color. *Consulte* incrustación
 incrustación de croma. *Consulte* incrustación
 incrustación de diferencia. *Consulte* incrustación
 incrustación de luminancia. *Consulte* incrustación

Incrustación por croma, efecto 301
 Incrustación por luminancia, efecto 303
 indicador de tiempo actual
 acerca de 92
 desplazamiento en el panel Línea de tiempo 101
 navegar hasta fotogramas clave 224
 información 39
 acerca de 395
 Información de archivo, comando 48
 información de copyright, añadir 48
 información de historia, añadir a archivos 48
 información de IPTC 47
 información GPS de los archivos 47, 48
 información sobre herramientas
 para fotogramas clave 221
 para la barra del área de trabajo 130
 instalar software 1
 Intercalación de audio y vídeo. *Consulte* formato AVI
 intercalado de audio 365
 intercalado. *Consulte* fotogramas clave
 intercalar audio 365
 interlineado 201
 Internet. *Consulte* Web
 interpolación
 acerca de 230
 Interpolación de campo, efecto 328
 interpolación. *Consulte* fotogramas clave
 Invertir (vídeo), efecto 280
 Invertir selección, comando 42
 Invertir, efecto 332
 IPTC (IIM, anterior) 47
 IPTC principal 47

K

fotogramas clave
 Consulte también fotogramas clave de curva, fotogramas clave de compresión
 de propiedades de efecto 103

L

LANC 63
 levantar edición 127
 Limitador de vídeo, efecto 289
 Limpiar caché para esta carpeta, comando 40

Línea de tiempo, panel
 niveles de audio 179
 líneas de exploración 122
 líneas de exploración horizontal 122
 líneas de tiempo
 en panel Controles de efectos 243
 lista de lotes abreviados, creación con Administrador de proyectos 377
 listas de decisiones de edición (EDL) 375
 listas de lotes
 configurar 74
 listas por lotes
 importar y exportar 75
 recapturar utilizando 80
 logotipos
 agregar a títulos 207
 luminancia
 ajustar con curvas 254
 ajustar con niveles 255
 correcciones rápidas 251
 medición 265
 Luz estroboscópica, efecto 322

M

Mantenimiento de horizontal, efecto 325
 Mantenimiento vertical, efecto 325
 captura manual
 Consulte también captura por lotes
 Mapa arbitrario de Photoshop, efecto
 acerca de 300
 aplicación 300
 Marcadores
 acerca de 133
 marcadores
 agregar 133
 agregar fotogramas clave de compresión en 364
 borrado 135
 dirección a 134
 duración 135
 en el panel Controles de efectos 245
 exportar en archivos AVI 359
 inserción de comentarios en 135
 movimiento 134
 numerados 134
 para temas de la Ayuda 5
 señalización con 134
 uso para comentarios, vínculos de capítulos y vínculos Web 135
 vínculos de capítulo 135
 marcadores de clip, conversión en After Effects 150

- marcadores de detención
 - acerca de 383
 - agregar 386
 - eliminar 387
 - movimiento 387
- Marcadores de DVD
 - eliminar 387
 - movimiento 387
- marcadores de DVD
 - acerca de 383
 - agregar manualmente 385
 - marcadores de detención 386
 - marcadores de menú principal 384
 - menú principal 384
 - modificar nombre 387
- marcadores de escena
 - acerca de 383, 385
 - agregar manualmente 385
 - eliminar 387
 - modificar nombre 387
 - movimiento 387
- marcadores de menú principal
 - acerca de 383, 384
 - agregar manualmente 385
 - eliminar 387
 - modificar nombre 387
 - movimiento 387
- marcadores de secuencia, conversión
 - en After Effects 150
- marcadores de tiempo de capa
 - conversión en Adobe Premiere Pro 149
- margen 70
- marcadores
 - Consulte también* marcadores de DVD
- Máscara de enfoque, efecto 275
- Máscara de imagen, transición 163
- Máscaras
 - conversión en Adobe Premiere Pro 148
- máscaras
 - acerca de 336
 - transición Máscara de imagen 163
- mate móvil 346
- mate, claves 344
- Mates
 - de seguimiento 346
- mates
 - acerca de 335, 336, 344
 - anclaje 348
 - color sólido 349
 - conversión en Adobe Premiere Pro 148
- desplazar 346
- eliminar o quitar 349
- móviles 346
- Media Encoder. *Consulte* Adobe Media Encoder
- Mediana, efecto 304
- medios analógicos
 - acerca de 60
 - capturar audio 69
 - capturar vídeo 69
- Medios de DVD 392
- menús
 - contexto 15
 - presentación 15
- menús contextuales 15
- menús de los paneles 15
- metadatos
 - acerca de 46, 375
 - agregar 50
 - agregar a documentos 48, 49
 - aplicar como plantillas 50
 - editar 48
 - en archivos MPEG-2 371
 - especificar tipos para mostrar en el panel Metadatos 48, 50
 - plantillas 50
 - preferencias para 48
 - reemplazar 50
 - ver 48
- metadatos de IPTC, editar 48
- metadatos XMP 375
- metadatos, especificar tipos para mostrarlos en el panel Metadatos 50
- métodos abreviados de teclado
 - acerca de 395
 - buscar 395
 - cambiar conjuntos 396
 - eliminar 396
 - personalizar 395
- mezcla
 - acerca de 167
- mezcla de audio
 - acerca de 167
 - automatización 190
- mezcla de originales de audio 168
- mezcla en menos canales 186, 365
- Mezclador de audio
 - acerca de 168
 - ajustar las unidades de audio 170
 - automatizar cambios 190
 - lista de efectos 169
 - panorámica y equilibrio 182
 - silenciar pistas 180
- Modificar color, efecto 297
- modificar nombre
 - marcadores de DVD 387
- modo compacto 37
- modo de 24P 31
- modo de visualización 94
- modo de visualización en Monitor de referencia 97
- modo inactivo 68
- modos de fusión
 - efecto Aumentar y 292
 - efecto Bote de pintura y 317
 - efecto Círculo y 313
 - efecto Cuadrícula y 315
- modos de transferencia, conversión
 - en Adobe Premiere Pro 149
- Molinete, efecto 295
- monitor de forma de onda
 - acerca de 265
 - ajuste de RGB Parade 94
 - en Monitor de referencia 97
 - mostrar 267
 - ver en monitores de origen y de programa 94
 - YCbCr Parade 94
- monitor de forma de onda YC 266
- Monitor de origen
 - modo de visualización 94
 - muestras de audio 137
 - puntos de entrada y salida 106
 - sincronización con el panel Línea de tiempo 96
- monitor de origen
 - abrir clips 91
 - acerca de 10, 91
 - borrar clips 92
 - controles de tiempo 92
 - reproducir 95
- Monitor de programa
 - ajustar las unidades de audio 170
 - animar clips en 236
 - animar el movimiento en 235
 - asociación con el monitor de referencia 97
 - visualización del modo 94
- monitor de programa
 - acerca de 91
 - controles de tiempo 92
 - reproducir 95
- Monitor de programas
 - muestras de audio 137
- Monitor de referencia
 - acerca de 97

- ul style="list-style-type: none;">
- monitor de referencia
 - asociación con el monitor de programa 97
- monitor de RGB Parade 267
- monitor de YCbCr Parade 267
- monitores
 - uso para previsualizaciones 131
- Mono como estéreo, comando 173
- mono, pistas de audio 165
- Mosaico, efecto 320
- Mostrar archivos ocultos, comando 41
- Mostrar carpetas, comando 41
- Mostrar sólo los archivos de gráficos, comando 41
- Mostrar sólo los archivos de vectores, comando 41
- Mostrar sólo los archivos RAW de cámara, comando 41
- Mostrar sólo miniatura, comando 40
- Mostrar todos los archivos, comando 41
- Mostrar/ocultar pistas, comando 169
- Mover a la Papelera de reciclaje, comando 43
- Mover a la Papelera, comando 42, 43
- móviles, mates 346
- MPEG, formato de audio 361
- MPEG-1
 - formato de capa 3 81
 - variante VCD de 352
- muestras de audio 136
- multiplexación 371
- N**
- Navegador de archivos, comando 38
 - Navegador de fuentes 200
 - Nivel de blanco automático 251
 - Nivel de negro automático 251
 - niveles correctos de color. *Consulte* vectorescopio
 - niveles de vídeo, medición 265
 - notas de clip
 - exportar 379
 - NTSC
 - base de tiempo 22
 - crear DVD para 393
 - niveles de vídeo 265
 - Núcleo de circunvolución, efecto
 - ajustar brillo 262
 - nuevas características en Premiere Pro 7
 - Número de código de tiempo de distancia exterior 119
- Número de código de tiempo de distancia interior 119
- O**
- objetos
 - alinear 208, 209
 - cambiar escala 209
 - cambiar opacidad de 209
 - cambiar posición 209
 - cambiar relleno 211
 - cambiar rotación de 209, 210
 - crear sombras paralelas para 215
 - distribuir 208, 209
 - posicionar en títulos 209
 - propiedades 210
 - transformar 209
 - objetos de título
 - acerca de las propiedades de 210
 - ajuste del relleno en 211
 - alinear 208
 - cambiar el orden de pila de 207
 - distribuir 208, 209
 - transformar 209
 - Ondulación, efecto 293
 - opacidad
 - ajustar 338
 - de los títulos 209
 - editar en el panel Línea de tiempo 227
 - opción de omisión, para efectos de audio 329
 - opción Imágenes fijas numeradas 84
 - Opción Omitir para los archivos 25
 - Opción Omitir todo para los archivos 25
 - Opción Sin conexión para los archivos 25
 - Opción Todos sin conexión para los archivos 25
 - Opciones de campo, comando 123
 - opciones de soporte. *Consulte* soporte técnico
 - optimizar
 - imágenes fijas exportadas 364
 - películas alternativas para un servidor 373
 - orden de los campos
 - acerca de 122
 - Ordenar, comando 41
- P**
- PAL
- base de tiempo 22
 - crear DVD para 393
- palabras clave, aplicar a archivos, en Bridge 50
- paletas de colores 363
- Panel Captura
 - acerca de 10
- panel Captura
 - acerca de 60
 - controles 65
- Panel Controles de efectos
 - activar fotogramas clave 223
 - efectos de aceleración y desaceleración 232
 - ver fotogramas clave y gráficos 220
- panel Controles de efectos
 - acerca de 242
 - ajustar gráficos Valor y Velocidad 226
 - ajustar niveles de audio 179
 - mostrar controles de efectos 244
 - visualizar transiciones en 159
- Panel de metadatos 47
- Panel Efectos 12, 240
- Panel Herramientas 15
- Panel Historia 35
- panel Info 15
- Panel Línea de tiempo
 - edición de fotogramas clave en 219
 - editar gráficos de fotogramas clave 227
 - especificar valores de fotogramas clave 227
- panel Línea de tiempo
 - acerca de 11, 100
 - ajustar las unidades de audio 170
 - barras de advertencia diagonales 156
 - desplazar 130
 - desplazar clips 128
 - desplazar por pantallas 102
 - sincronización con el Monitor de origen 96
- panel Propiedades de título 200
- panel Proyecto
 - acerca de 10
 - bandejas 87
 - personalizar 85
- paneles
 - cerrar 17
- paneles del Titulador
 - Acciones del titulador 194, 208
 - Estilos del titulador 194, 210, 215, 216
 - Herramientas del titulador 194, 203

- panel principal del Titulador 194
- Propiedades del Titulador 194
- panorámica 27
 - audio 181
- pantalla azul. *Consulte* incrustación
- pantalla verde. *Consulte* incrustación
- particiones 34
- Pasar a Tocar después de escribir, comando 190
- Paso alto, efecto 332
- Paso bajo, efecto 332
- Paso de banda, efecto 329
- comando Pegar
 - e indicador de tiempo actual 125
- comando pegar
 - y fotogramas clave 229
- PCM, formato 361
- Pegar
 - en Bridge, comando 42
- película de archivos propios 373
- película de imágenes en movimiento 351
- Película, comando 360
- películas, archivos propios 373
- Pendiente, efecto 317
- Persistente, comando 50
- Photoshop. *Consulte* Adobe Photoshop
- Pinceladas, efecto 309, 318
- pistas
 - agregar 105
 - bloqueo y desbloqueo 105
 - cambio de nombre 106
 - direccionamiento de salida 187
 - edición de audio 167
 - eliminación 106
 - eliminación de clips 127
 - especificación de destino 109
 - estilo de visualización 104
 - exclusión 104
 - expansión y contracción 103
 - mover clips 129
 - redimensionado 103, 104
 - visualización y ocultación de audio 104, 169
 - volumen de audio 222
- pistas de audio
 - acerca de 165
 - conversión en After Effects 150
 - en mezclador de audio 168
- pistas de destino
 - especificación 110
- pistas de origen 109
- proporción de aspecto de píxel
 - Consulte también* proporción de aspecto de píxel
- píxeles
 - recorte, en efecto Clip 324
 - recorte, en efecto Cortar 325
- píxeles cuadrados 27, 30
- píxeles rectangulares 27
- Plantillas
 - acerca de DVD 387
- plantillas
 - cambiar DVD 389
 - elegir DVD 388
 - eliminar botones de 389
- plantillas de DVD. *Consulte* las plantillas.
- plantillas de título
 - cambiar nombre 197
 - compartir 196
 - crear a partir de un título 197
 - crear títulos basados en 196
 - definir 196
 - eliminar 197
 - importar 196
 - restaurar predeterminada 196
 - temas 196
- platinas de casete 71
- plugin de AAF
 - compatibilidad con Avid Express DV 376
 - conversión de información de proyecto a 376
- plugins
 - efectos 239
 - en la tienda de Adobe 7
- Plugins Steinberg VST. *Consulte* plugins VST
- Plugins VST 187, 189
- texto de punto
 - en títulos 198
- Polvo y rascaduras, efecto
 - acerca de 304
 - aplicar 305
- Posición (audio), efecto 333
- Posicionar borde, efecto 290
- Potencia constante, transición de audio 180
- preestablecer ajustes de exportación
 - acerca de 367
- preferencias de recorte 119
- Preferencias generales
 - Bridge 39
- Preferencias, comando
 - en Bridge 39
- previsualización
 - en otro monitor 131
 - secuencias 129, 130
- previsualizar
 - a la velocidad de fotogramas completa 129
 - DVD 392
- problemas de sincronización 68
- ProcAmp, efecto 272
- procesar
 - acerca de 130
 - orden de efectos 238
 - orden de procesamiento 338
- profundidad de bits
 - audio 70, 365
 - color 350, 363
 - exportar 363
 - vídeo 24
- profundidad de bits de audio 365
- Propiedad de Ampliación de tiempo
 - en Adobe Premiere Pro 149
- propiedad de relleno
 - objetos en títulos 211
- Propiedad de velocidad, conversión
 - en After Effects 149
- propiedad Escala 233
- propiedad Posición
 - ajustar 233
 - usar para animar clips 235
- propiedad Rotación 233
- Propiedad Volumen de audio
 - conversión en Adobe Premiere Pro 148
- propiedades de efecto
 - conversión en Adobe Premiere Pro 148
- Propiedades de filtro de vídeo,
 - conversión en After Effects 149
- propiedades de texto
 - subrayado 201
- Propiedades de transformación
 - conversión en Adobe Premiere Pro 148
- propiedades del clip
 - visualizar en el panel Línea de tiempo 103
- propiedades del texto
 - acerca de 200
 - aspecto 200
 - distancia a línea de base 200, 201
 - espaciado manual 200, 201
 - espacio entre caracteres 200, 201
 - fuente 200
 - inclinación 200, 201
 - interlineado 200, 201

- subrayado 200
- tamaño de la fuente 200
- versalitas 200
- proporción de aspecto
 - acerca de 26
 - fotograma 26
 - píxel 22
 - píxeles 27, 30
- proporción de aspecto de fotogramas 26
- proporción de aspecto de píxel
 - ajustes 22
 - ajustes generales 22
- proporción de aspecto de píxeles
 - acerca de 27
 - cambiar 29
 - de imágenes fijas exportadas 360
 - proporciones comunes para recursos 30
- Proyección de diapositivas, comando 40
- proyecciones de color
 - corrección rápida 250
- proyecto abreviado, creación con Administrador de proyectos 377
- Proyecto archivar carpeta 26
- Proyecto-Archivar carpeta 26
- proyectos
 - abrir 24
 - acerca de 20
 - crear 20
 - importar anteriores 84
- puntos de anclaje
 - de clips 234
 - en el Titulador 205, 206
- puntos de control 204
- puntos de edición, agregar fotogramas clave de compresión en 364
- Puntos de entrada y de salida
 - acerca de 106
 - definición de ediciones de división 138
 - muestra de audio 136
- puntos de entrada y de salida desplazamiento 107
- edición 114
- eliminación 108
- señalización del tiempo actual 107
- puntos de entrada y de salida de secuencia
 - definir 112
 - definir alrededor de una selección 112
 - eliminación 112
- puntos de esquina
 - convertir en puntos suaves 206
- puntos de salida
 - Consulte* Puntos de entrada y de salida
- puntos suaves
 - convertir en puntos de esquina 206
- Q**
- Quick Time
 - ajustes preestablecidos de codificación 372
- Quitar efecto Mate 304
- Quitar mate, efecto 304
- R**
- rango tonal, ajustar 271
- rasterización
 - archivos de Adobe Illustrator 82
- rasterizar
 - objetos de logotipo en el título 207
- ratio de aspecto de fotogramas 26
- RealMedia
 - ajustes de codificación 372
- recortar
 - archivos antes de exportar 375
- Recortar, efecto 324
- recorte
 - acerca de 106
 - en el panel Línea de tiempo 114
 - en Monitor de origen 106
- píxeles cuadrados
 - Consulte también* proporción de aspecto de píxeles
- píxeles rectangulares
 - Consulte también* proporción de aspecto de píxeles
- recuadro, selección de clips 124
- recursos de formación 5, 6
- recursos de formación en línea 6
- recursos del desarrollador
 - guías de secuencias de comandos 6
- recursos en línea y de fondo 7
- recursos para desarrolladores
 - Documentación de SDK 6
- recursos técnicos 6
- redimensionamiento
 - elementos del menú DVD 389
- Reemplazo de color, efecto 260, 299
- Reflejar, efecto 292
- reflejos 292
- Refracción, efecto 296
- refracción, simular 315
- registro de clips 72, 73
- registro, producto 1
- regla de tiempo
 - monitores de origen y de programa 92
 - movimiento secuencial 96
 - utilización en Monitor de referencia 97
- Relámpago, efecto 315
- Relieve de color, efecto 319
- Relieve, efecto 319
- Relleno de cuantagotas, efecto 314
- procesamiento
 - Consulte también* previsualización
- rendimiento, mejorar 93
- reorganizar edición 128
- reproducción
 - controles del Monitor de referencia 97
 - panel Línea de tiempo 101
 - previsualizar secuencias 129
- reproducción en bucle
 - reproducción de GIF animado 359
- reproducir
 - controles del Monitor 95
 - progreso o transición 96
- Resource Center 6
- Resplandor alfa, efecto 318
- Restaurar al espacio de trabajo predeterminado, comando 38
- Retardo, efecto 330
- Reverberación, efecto 334
- Rizo (circular), efecto 296
- RSS, noticias 3
- rueda cromática de Ángulo 251
- rueda de Equilibrio de tono 251
- ruedas cromáticas
 - para la corrección de color 251
- Ruido alfa, efecto 305
- Ruido HLS, efecto 306
- Ruido, efecto 320
- S**
- SECAM estándar
 - base de tiempo 22
- secuencia de destino en la edición multicámara 145
- secuencias
 - agregar clips a 108
 - ajuste del tiempo de inicio 103
 - ajustes predeterminados 140
 - anidación 140, 141
 - apertura del origen de anidadas 141
 - cambio 140

- creación 140
- definición de los puntos de entrada y de salida 112
- grabar en cinta de vídeo 355, 356
- previsualización 129
- varias 140
- visión general de la edición 99
- visualización de una parte mayor de 102, 106
- visualización en un panel Línea de tiempo separado 140
- visualizar con mayor detalle 102
- secuencias anidadas 141
- secuencias de comandos
 - recursos 7
- seguimiento, texto 201
- Seguro durante escritura, comando 191
- selección
 - clips 124
- seleccionar
 - archivos, en Bridge 42
- Seleccionar etiquetados, comando 42
- Seleccionar sin etiquetar, comando 42
- Seleccionar todo, comando 42
- Selector de color de Adobe 257
- Selector de color. *Consulte* Selector de color de Adobe
- sesgo de imágenes 290
- sidecar, archivos 46
- Simulación de escritura, efecto 322
- Sin clasificación, comando 44
- Sin etiqueta, comando 44
- Sin filtrar, menú 41
- sincronización
 - clips 138
 - vídeo y audio 138
- sincronizar Monitor de origen y panel Línea de tiempo 96
- sistema de Ayuda
 - acerca de 3
 - actualizar temas 2
 - buscar 4
 - imprimir desde 4
 - navegar 4
- sobrebarrido
 - títulos y 197
- software
 - activar 1
 - actualizar 2
 - descargas 7
 - eliminación 1
 - instalación 1
 - registro 1
- Solarizar, efecto 322
- Sólo entrada(s) de contador, comando 169
- Solo, botón 169
- Sombra paralela, efecto 308
- Sombra radial, efecto 308
- sombras paralelas
 - agregar a objetos 215
 - crear 215
 - en títulos 215
- sombras. *Consulte* sombras paralelas.
- sonido 5.1 envolvente
 - acerca de 165
 - mezcla en menos canales 186
 - panorámica y equilibrio 183
 - salida a clips mono 173
- soporte técnico
 - Adobe Expert Support 2
 - en Adobe.com 6
 - gratuitas y de pago 5
- Stock Photos. *Véase* Adobe Stock Photos
- suavizado 82
- Suavizar, efecto 274
- subclips
 - acerca de 100, 142
 - ajuste de inicio y de fin 142
 - conversión a clips maestros 143
 - creación 142
- submezclar pistas (audio)
 - salida 187
- submezclar pistas (de audio)
 - acerca de 165, 183
- submezclas de audio 183, 187
- subwoofer 182
- audio envolvente
 - Consulte también* audio 5.1 envolvente
- T**
- tabuladores
 - acerca de 202
 - definir en texto 202
 - eliminar 203
 - tabulaciones 202
- tamaño de fotograma 25, 31
- tamaño de fuente
 - cambiar en panel Metadatos 48
 - cambio en títulos 200, 201, 209
- tamaño del fotograma 28, 363
- tareas automatizadas
 - ejecutar 46
 - recursos en línea 7
- tarjetas de captura 69
- tarjetas de captura de vídeo 69
- Tecnología Virtual Studio. *Consulte* plugins VST
- televisión. *Consulte* TV
- Teñir, efecto 301
- texto
 - agregar a títulos 198
 - ajuste de línea 198
 - dar formato 200
 - definir tabulaciones en 202
 - orientación 200
 - redimensionar cuadro de texto 198
 - seleccionar en títulos 199
- texto de párrafo
 - acerca de 198
 - ajustar flujo 202
 - comparado con texto de punto 198
- texto de punto
 - comparado con texto de párrafo 198
- escalar 209
- texto de título
 - agregar 198
 - cambiar el tamaño de la fuente del 200
 - cambiar fuentes en 200
 - cambiar la orientación del 200
 - crear párrafos en 199
 - crear rutas en 199
 - crear texto de punto en 198
 - especificar propiedades en 200
 - fuentes en 198
 - horizontal 198
 - párrafo 198
 - seleccionar 199
 - vertical 198
- texto de trazado
 - acerca de 198
 - crear en títulos 199
- texto horizontal 198
- texto vertical
 - en títulos 198
- textura
 - agregar a objetos en títulos 212
 - agregar a títulos 212
 - opciones 212
 - simular en clips 322
- Texturizar, efecto 322
- TGA. *Consulte* formato Targa
- tiempo
 - visualizaciones de tiempo actual 92
- Tiempo de posterización, efecto 324
- Tipo de trazado, herramienta 199

- títulos
 - Consulte también* arrastre de títulos, desplazamiento de títulos, objetos de títulos, plantillas de títulos, texto de títulos
- Titulador
 - acerca de 11
 - preferencias de muestra de estilo 216
 - preferencias del navegador de fuentes 200
- títulos
 - abrir 195
 - agregar imágenes a 207
 - aplicar estilos a 216
 - basados en plantillas 196
 - cambiar estilos en 216
 - cambiar logotipos en 204
 - convertir 218
 - crear formas en 203
 - guardado 195
 - guardar 195, 215
 - importar 195
 - mostrar video detrás 197
 - redimensionar cuadro de texto en 198
 - usar tabuladores en 202
 - ver 195
- tono
 - mantenimiento a diferentes velocidades 121
- tono, 1 kHz 139
- Total Training 5
- tramado
 - opción con exportación de GIF 359
- Transferencia de color, efecto 262, 299
- transferir activación 1
- Transformar, efecto 293
- Transición de giro de tarjeta 163
- transiciones
 - acerca de 155
 - agregar entre clips 157, 158
 - ajustes 162
 - alinear 158, 160
 - audio 180
 - Barrido de degradado 163
 - borde 162
 - centrar 162
 - de una sola cara frente a de doble cara 156
 - duración 161, 162
 - flujo de trabajo 155
 - fotogramas de inicio y de fin 162
 - fotogramas repetidos 156
 - Máscara de imagen 163
 - mover 161
 - orientación 162
 - predeterminadas 158
 - previsualizar 158, 159
 - reemplazar 159
 - reproducir hacia adelante o hacia atrás 162
 - suavizar bordes 162
- transiciones de audio
 - acerca de 180
 - conversión en After Effects 149
- transiciones de video, conversión en After Effects 149
- transiciones predeterminadas
 - acerca de 158
 - agregar 158
- transparencia
 - agregar zonas 337
 - canales alfa 335
 - incrustación 335
 - Consulte también* opacidad
- trazados de movimiento
 - modificar 237
- tridimensional. *Consulte* 3D
- tutoriales, en línea 5, 6
- TV, crear y previsualizar títulos para 197
- tweening. *Consulte* fotogramas clave
- U**
- Umbral, efecto 273
- unidades de audio
 - en los paneles Monitores y Línea de tiempo 136
- Unidades de audio, comando 170
- V**
- Valores de movimiento, conversión en After Effects 149
- Valores de opacidad, conversión en After Effects 149
- varios monitores 18
- vectorescopio
 - acerca de 265
 - en Monitor de referencia 97
 - mostrar 267
 - ver monitores de origen y de programa 94
- velocidad
 - acerca de 121
 - cambiar con la herramienta Ampliar velocidad 121
 - cambio mediante un porcentaje 121
 - cambio mediante una duración 121
 - mantenimiento de tono de audio 121
 - reversión 121
- Velocidad de bits constante. *Consulte* codificación CBR
- Velocidad de bits variable. *Consulte* codificación VBR
- velocidad de fotogramas
 - para exportar 363
- velocidad del clip 121
- velocidades de datos 355
- ventana de Bridge
 - ajustar 38
 - componentes principales 36
- Ventana nueva, comando 37
- ver barra de área
 - en monitores de origen y de programa 93
- versalitas 201
- versiones de prueba, software 7
- vídeo
 - alta definición 352
 - búsqueda progresiva 122
 - campos y fotogramas 122
 - desentrelazar 123
 - desvanecer 338
 - dominio de campos 123
 - eliminar parpadeo 124
 - entrelazado 122, 123
 - formación, en línea 5
 - importar desde Premiere Pro 148
 - vídeo de alta definición 352
 - vídeo de alta definición sin comprimir 353
 - vídeo de transmisión
 - exportar a 353
 - vídeo en negro 139
 - vídeo entrelazado 122
 - vídeo granulado 68
 - vídeo no entrelazado 122
 - vídeo transparente 140
- vincular
 - audio y vínculo 138
 - botones de DVD 383
- vínculos de capítulos 135
- Vista compacta, en Adobe Help Center 5
- Vista completa, en Adobe Help Center 5
- vistas
 - en Adobe Help Center 5

- Visualizador de distancia
 - exterior 119
- Visualizador de distancia interior 119
- Volteado horizontal, efecto 325
- Volteado vertical, efecto 325
- volumen 222
- volumen de audio 222
- Volumen del canal, efecto 329
- Volumen, efecto 334
- volver a vincular clips 137
- voz en off 69, 70

W

- Web
 - exportar archivos para 352
 - vínculos 135
- WM9 HDTV 353

X

- XMP (eXtensible Metadata Platform)
 - acerca de 46

Y

- YCbCr Parade 94

Z

- zonas de colocación
 - acerca de 16
- zonas seguras
 - acerca de 197
 - título 197
 - ver en monitores de origen y de programa 93
- zonas seguras de acción. *Consulte*
 - zonas seguras
- zonas seguras de título. *Consulte*
 - zonas seguras